**PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA**

**Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE III**

 Zgodnie z wytycznymi podstawy programowej zajęcia komputerowe należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji. W klasach I – III szkoły podstawowej komputer ma być wykorzystywany jako urządzenie, które wzbogaca proces nauczania i uczenia się.

 **Uczniowie:**

* poznają zasady obsługi komputera,
* zdobywają podstawową wiedzę na temat funkcjonowania niektórych programów,
* tworzą rysunki i prezentacje,
* piszą teksty,
* rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości korzystając z edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne na płytach i w sieci),
* są świadomi zagrożeń w Internecie.

**Ocenie podlegają:**

* ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
* zadania dodatkowe dla chętnych,
* wypowiedzi ustne ucznia,
* postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności),
* aktywność twórcza ucznia, kreatywność, pomysłowość.

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH

W KLASIE III - OCENA I OPIS WYMAGAŃ

niedostateczny ( 1 )

Uczeń nie jest oceniany negatywnie, nawet, jeśli wykona pracę nieprawidłowo. Nauczyciel wyjaśnia wówczas popełniony błąd i naprowadza ucznia na poprawne rozwiązanie (udziela dodatkowych pytań pomocniczych, pozytywnie motywuje, zachęca do ponownego wykonania ćwiczenia, na kolejnej lekcji uczeń może wykonać pracę jeszcze raz).

dopuszczający ( 2 )

Uczeń:

* podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,
* uruchamia zestaw komputerowy tylko korzystając ze wskazówek nauczyciela,
* potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej,
* nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.

dostateczny ( 3 )

Uczeń:

* pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,
* uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela,
* tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint,
* z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuwa wybrane elementy rysunku,
* z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze,
* kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela.

dobry (4 )

Uczeń:

* prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
* tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint,
* pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty,
* po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek,
* posługuje się klawiaturą,
* tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint,
* zna kalkulator,
* tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.

bardzo dobry ( 5 )

Uczeń:

* wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
* dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediów,
* samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,
* tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint,
* samodzielnie zaznacza, przesuwa, przerzuca w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji,
* pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty,
* zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku,
* zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą,
* tworzy prezentację w programie PowerPoint,
* posługuje się Kalkulatorem,
* tworzy folder i zapisuje w min prace.

celujący (cel) 6

Uczeń:

* sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin
* świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy
* sprawnie posługuje się programem Logomocja.

 Zapis na świadectwie:

(6) –Wspaniale opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(5) – Bardzo dobrze opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(4) – Dobrze opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(3) – Przeciętnie opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(2) – Słabo panował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.