

## ZAJĘCIA KOMPUTEROWE DLA KLASY 4 - ZASADY OCENIANIA

1. Nauczyciel na zajęciach komputerowych stosuje dwie formy oceniania:
  - a) ocenianie sumujące wyrażona stopniami w skali 1-6
  - b) ocenianie kształtujące (informacja zwrotna ustna lub instruktarz).
2. **Sumująco** oceniane są: prace na lekcji, zadania sprawdzające opanowanie danej umiejętności komputerowej, projekty, prace wykonane z własnej inicjatywy uczniów.
3. **Kształtująco** oceniane są zadania uczniów, które doskonaliły umiejętności komputerowe, projekty edukacyjne.
4. Nauczyciel na początku lekcji podaje uczniom temat oraz cele lekcji, udziela instruktarzu ustnego lub za pomocą tzw. kart pracy, następnie wykonuje pokaz czynności.
5. Przed przystąpieniem do pracy uczniowie są informowani które elementy pracy będą podlegały ocenie.
6. Pierwszym i najważniejszym kryterium oceny pracy (na lekcji lub wykonanej w domu) jest samodzielne jej wykonanie.
7. Praca niesamodzielnie wykonana przez ucznia nie podlega ocenie.
8. Praca skopiowana otrzymuje ocenę niedostateczną.

## Wymagania na poszczególne oceny szkolne

| <b>1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym</b>  |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
| <p><b>Osiągnięcia wychowawcze</b></p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,</li> <li>• jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,</li> <li>• stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,</li> <li>• przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,</li> <li>• potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,</li> <li>• potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych, m.in. nie korzysta z gier zawierających elementy przemocy i okrucieństwa oraz nie nakłania kolegów do korzystania z takich gier.</li> </ul> |   |   |  |   |
| <b>1.1. Komputer i praca w sieci komputerowej</b>   |   |   |  |   |
| <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>  | <b>5</b>   | <b>6</b>  |
| dba o porządek na stanowisku komputerowym   | wymienia podstawowe zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich   | wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich  | omawia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich   | omawia szczegółowo zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich  |
| posługuje się myszą i klawiaturą; określa typ komputera, poszczególne elementy zestawu komputerowego, z pomocą nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej i kończy pracę z komputerem  | rozdziela elementy zestawu komputerowego; podaje ich przeznaczenie; potrafi samodzielnie i poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się | omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wymienia elementy komputera znajdujące się w jednostce centralnej i nośniki pamięci masowej; wie, na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego | omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wie, czym jest pamięć operacyjna; omawia elementy komputera znajdujące się w jednostce centralnej; wie, czym jest system operacyjny; zna jednostki pamięci; omawia procesy zachodzące podczas uruchamiania programu komputerowego; wymienia cechy środowiska graficznego; wie, czym jest system operacyjny | omawia wewnętrzną budowę komputera – rodzaje pamięci; omawia nośniki pamięci masowej ze względu na ich pojemność i przeznaczenie; omawia procesy zachodzące w komputerze podczas jego uruchamiania; wymienia funkcje systemu operacyjnego; omawia cechy środowiska graficznego; omawia funkcje systemu operacyjnego |

| <b>1.2. Program komputerowy</b>  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
| uruchamia programy z ikony na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozróżnia elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; jest świadomy istnienia wirusów komputerowych | uruchamia programy z wykazu programów w menu <b>Start</b> ; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z zarażeniem wirusem komputerowym | omawia przeznaczenie elementów okna programu Paint; wykonuje operacje na oknie programu; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; wymienia sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi; stosuje niektóre z nich | wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii; wybraną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzny nośnik danych; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; sprawnie korzysta z menu kontekstowego; zna podstawowe skróty klawiaturowe; wie, czym są wirusy komputerowe; potrafi ogólnie omówić ich działanie | instaluje programy i zna zasady odinstalowywania ich; zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich; wskazaną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzne nośniki danych; stosuje skróty klawiaturowe; omawia przeznaczenie elementów okien programów takich, jak: Word, wybrana przeglądarka internetowa; stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i dyskietki |
| <b>1.3. Zastosowania komputera i programów komputerowych</b>   |  |  |  |   |
| wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera  | podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu  | wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia  | wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych   | korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera  |
| podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej   | podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej  | omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej  | podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych  | omawia historię komputerów i ich zastosowań; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych  |
| <b>1.4. Dokument komputerowy</b>   |  |  |  |   |

|  |  |   |   |  |
|--|--|---|---|--|
| pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym   | pod kontrolą nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji;<br>pod kierunkiem nauczyciela potrafi wydrukować dokument komputerowy   | samodzielnie zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji;<br>pod kierunkiem nauczyciela zakłada nowy folder;<br>potrafi przygotować dokument komputerowy do druku  | samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze;<br>przełącza dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą;<br>samodzielnie potrafi ustalić podstawowe parametry drukowania   | podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych;<br>podczas przygotowywania dokumentu do druku korzysta z podglądu wydruku;<br>potrafi korzystać z właściwości drukowania  |
| <b>1.5. Pliki i foldery</b>  |  |   |   |  |
| z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je   | wie, do czego służy folder <b>Kosz</b> i potrafi usuwać pliki;<br>potrafi odpowiednio nazwać plik;<br>samodzielnie odszukuje określone pliki;<br>z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na dyskietkę | potrafi usuwać wskazane pliki;<br>rozumie, czym jest struktura folderów;<br>rozdziela folder nadrzędny i podrzędny;<br>potrafi tworzyć własne foldery;<br>z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na inny nośnik pamięci | tworzy własne foldery, korzystając z menu;<br>rozdziela pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach;<br>otwiera pliki z okna <b>Mój komputer</b> ;<br>potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego folderu na dysku twardym i na inny nośnik;<br>odszukuje pliki w strukturze folderów;<br>potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku;<br>zna pojęcie „rozszerzenie pliku”;<br>potrafi kopiować, przenosić i usuwać foldery | swobodnie porusza się po strukturze folderów;<br>zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu;<br>rozdziela pliki innych programów po ich rozszerzeniach (np. pokaz slajdów, pliki arkusza kalkulacyjnego, pliki utworzone w edytorze postaci);<br>tworzy skróty do plików i folderów;<br>porządkuje ikony na pulpicie |
| <b>1.6. Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi</b>   |  |   |   |  |
| do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu) | do obsługi programów posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, pod kierunkiem nauczyciela;<br>pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze <b>Schowka</b> do                              | samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem;<br>korzysta ze <b>Schowka</b> do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub  | samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych;<br>samodzielnie korzysta ze <b>Schowka</b> do kopiowania,  | omawia zasadę działania <b>Schowka</b>   |

|   |  |   |   |  |
|---|--|---|---|--|
|   | kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza   | jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza;<br>na polecenie nauczyciela stosuje metodę <b>przeciągnij i upuść</b>  | wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza;<br>samodzielnie stosuje metodę <b>przeciągnij i upuść</b>   |  |
| <b>2. Komputer jako źródło informacji i narzędzie komunikacji</b>   |  |   |   |  |
| <b>Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze</b>  |  |   |   |  |
| Uczeń:  |  |   |   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi świadomie korzystać z Internetu,</li> <li>• jest odpowiedzialny za siebie i innych – potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z niewłaściwego wyboru źródła informacji i samej informacji, m.in. nie wchodzi na strony obrażające godność osobistą, niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc,</li> <li>• unika nawiązywania poprzez Internet kontaktów z nieznanymi osobami,</li> <li>• stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,</li> <li>• korzysta z cudzych materiałów w sposób zgodny z prawem.</li> </ul> |  |   |   |  |
| <b>2.1. Internet</b>  |  |   |   |  |
| <b>2</b>  | <b>3</b>   | <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>6</b>   |
| wymienia przykłady różnych źródeł informacji;<br>podaje przykłady niektórych usług internetowych;<br>potrafi uruchomić przeglądarkę internetową;<br>wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu  | Wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa;<br>podaje i omawia przykłady usług internetowych;<br>otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce;<br>pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej | Wyjaśnia, czym jest adres internetowy;<br>wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej;<br>wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty) | Wyjaśnia, czym jest hiperłącze;<br>omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej;<br>samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej;<br>wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach | stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych;<br>korzysta z portali internetowych |