

### Wymagania na poszczególne oceny w klasach 1 - 3

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
<b>niedostateczny (ndst) 1</b>	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).
<b>dopuszczający (dop) 2</b>	Uczeń: - potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, - opanował umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych, - na lekcji pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy zadania - ma braki w wiadomościach i umiejętnościach ale nie przekreślają one możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności z zajęć komputerowych w toku dalszej nauki.
<b>dostateczny (dst) 3</b>	Uczeń: - potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, czasami przy pomocy nauczyciela, - opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych, - na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy, - w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.
<b>dobry (db) 4</b>	Uczeń: - samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania, - opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych, - na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy, - prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.
<b>bardzo dobry (bdb) 5</b>	Uczeń: - samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, - opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych, - na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy, - zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.
<b>celujący (cel) 6</b>	Uczeń: - samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, zadania dodatkowe, - ma wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które zawarte są w programie nauczania zajęć komputerowych, - wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, należy dostarczać mu trudniejszych zadań, - jest aktywny na lekcjach i pomaga innym.

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w podręczniku,
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności).

## KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE I

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
<b>dopuszczający</b> <b>(dop)</b> <b>2</b>	Uczeń: - podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela - nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej, - ma trudności z uruchamianiem komputera, - potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy, - z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy.
<b>dostateczny</b> <b>(dst)</b> <b>3</b>	Uczeń: - zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, - potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program, - zna niektóre elementy zestawu komputerowego, - z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego, - ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.
<b>dobry</b> <b>(db)</b> <b>4</b>	Uczeń: - wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, - prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy, - zna większość narzędzi programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku, - po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy.
<b>bardzo dobry</b> <b>(bdb)</b> <b>5</b>	Uczeń: - pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, - dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Internetu, - sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury, - zna i nazywa elementy zestawu komputerowego, - prawidłowo uruchamia i obsługuje programy z pulpitu, - zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, - posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze,
<b>celujący</b> <b>(cel)</b> <b>6</b>	Uczeń: - dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, - sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku, - potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go, - samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze, - uruchamia poznane programy (również z paska Menu).

## KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE II

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
<b>dopuszczający</b> <b>(dop)</b> <b>2</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,</li> <li>- sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury,</li> <li>- z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy,</li> <li>- ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.</li> </ul>
<b>dostateczny</b> <b>(dst)</b> <b>3</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,</li> <li>- potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny),</li> <li>- zna niektóre elementy zestawu komputerowego,</li> <li>- z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów,</li> <li>- ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku,</li> <li>- w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela,</li> <li>- ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.</li> </ul>
<b>dobry</b> <b>(db)</b> <b>4</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,</li> <li>- wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,</li> <li>- samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy,</li> <li>- posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku,</li> <li>- zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania,</li> <li>- pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.</li> </ul>
<b>bardzo dobry</b> <b>(bdb)</b> <b>5</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>- sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury</li> <li>- prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne,</li> <li>- samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint,</li> <li>- zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu,</li> <li>- samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek,</li> <li>- zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.</li> </ul>
<b>celujący</b> <b>(cel)</b> <b>6</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,</li> <li>• sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych,</li> <li>• świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy,</li> <li>• bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.</li> </ul>

### KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE III

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
<b>dopuszczający</b> <b>(dop)</b> <b>2</b>	Uczeń: - podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, - uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela, - potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej, - nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.
<b>dostateczny</b> <b>(dst)</b> <b>3</b>	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.
<b>dobry</b> <b>(db)</b> <b>4</b>	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.
<b>bardzo dobry</b> <b>(bdb)</b> <b>5</b>	Uczeń: - wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, - dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimedialnych, - samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, - tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, - samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa 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 nim prace.
<b>celujący</b> <b>(cel)</b> <b>6</b>	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, - bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

## Ocena opisowa - Zajęcia komputerowe

### KLASA I

Umiejętność obsługiwanania komputera:

- Sprawnie posługuje się komputerem.
- Dobrze posługuje się komputerem.
- Dość dobrze posługuje się komputerem.
- Ma problem z obsługą komputera.
- Nie potrafi posługiwać się komputerem.

### KLASA II

Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi:

- Doskonale opanował umiejętność korzystania z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Dobrze opanował umiejętność korzystania z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Dość dobrze opanował umiejętność korzystania z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Wymaga wsparcia nauczyciela przy korzystaniu z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Nie potrafi korzystać z programów komputerowych i gier edukacyjnych.

Umiejętność obsługiwanania komputera:

- Sprawnie posługuje się komputerem.
- Dobrze posługuje się komputerem.
- Dość dobrze posługuje się komputerem.
- Ma problem z obsługą komputera.
- Nie potrafi posługiwać się komputerem.

Wyszukiwanie i korzystanie z informacji:

- Potrafi korzystać z internetu.
- Ma trudności przy korzystaniu z internetu.
- Potrafi korzystać z internetu tylko z pomocą nauczyciela.
- Nie potrafi korzystać z internetu.

### KLASA III

Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi:

- Doskonale opanował umiejętność korzystania z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Dobrze opanował umiejętność korzystania z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Dość dobrze opanował umiejętność korzystania z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Wymaga wsparcia nauczyciela przy korzystaniu z programów komputerowych i gier edukacyjnych.
- Nie potrafi korzystać z programów komputerowych i gier edukacyjnych.

Umiejętność obsługiwanania komputera:

- Sprawnie posługuje się komputerem.
- Dobrze posługuje się komputerem.
- Dość dobrze posługuje się komputerem.
- Ma problem z obsługą komputera.
- Nie potrafi posługiwać się komputerem.

Wyszukiwanie i korzystanie z informacji:

- Potrafi korzystać z internetu.
- Ma trudności przy korzystaniu z internetu.
- Potrafi korzystać z internetu tylko z pomocą nauczyciela.
- Nie potrafi korzystać z internetu.