**Kryteria oceniania osiągnięć edukacyjnych w klasach II-III**

**Zajęcia komputerowe**

**I Sposoby i formy sprawdzania osiągnięć uczniów:**

• Obserwacja pracy dziecka i jego postępów

• Wypowiedzi ustne

• Zadania i ćwiczenia wykonywane na lekcji

• Prace domowe

• Krótkie kartkówki - niezapowiedziane

• Sprawdziany i prace pisemne (obejmują większe partie materiału i są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem)

**Sposoby analizowania i komunikowania wyników sprawdzianów oraz ocen bieżących:**

• ustna lub pisemna informacja zwrotna,

• ocena wyrażona stopniem,

• wpis do dziennika,

• notatka w dzienniczku ucznia,

• rozmowy indywidualne z rodzicami o postępach ucznia,

• rozmowa grupowa podczas spotkań z rodzicami.

**II Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych ocen bieżących w zakresie edukacji wczesnoszkolnej.**

**Ocenę dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

• ma braki w opanowaniu podstawowych treści programowych, ale zrealizował wymagania konieczne, dające mu wiedzę i umiejętności niezbędne w dalszym etapie kształcenia,

• posiada jedynie niezbędne wiadomości i umiejętności,

• rozwiązuje z pomocą nauczyciela zadania typowe o niewielkim stopniu trudności,

• często nie odrabia prac domowych,

• nie angażuje się w pracę grupy, nie bierze udziału w rozmowach, dyskusjach.

**Ocenę dostateczną** otrzymuje uczeń, który spełnia warunki uzyskania oceny dopuszczającej oraz ponadto:

• ma braki w opanowaniu podstawowych treści programowych, ale spełnił wymagania konieczne, dające mu wiedzę i umiejętności niezbędne w dalszym etapie kształcenia,

• posiada proste, uniwersalne wiadomości i umiejętności (i rozumie je),

• rozwiązuje typowe zadania o średnim stopniu trudności, czasem z pomocą nauczyciela, niekiedy nie wykonuje prac domowych.

**Ocenę dobrą** otrzymuje uczeń, który spełnia warunki uzyskania oceny dostatecznej oraz ponadto:

• nie opanował w pełni materiału programowego,

• potrafi wykorzystywać samodzielnie wiadomości i umiejętności w sytuacjach typowych wg wzorów,

• rozwiązuje samodzielnie zadania o średnim stopniu trudności,

• potrafi współpracować w grupie zarówno jako lider, jak i partner, wyciągać wnioski, różnicować ważność informacji,

• wykonuje prace domowe.

**Ocenę bardzo dobrą** otrzymuje uczeń który spełnia warunki uzyskania oceny dobrej oraz ponadto:

• potrafi wykorzystywać samodzielnie wiadomości i umiejętności w różnych sytuacjach, również w praktyce,

• potrafi wyciągać wnioski, różnicować ważność informacji, brać udział w dyskusjach,

• systematycznie i samodzielnie wykonuje prace domowe.

• popełnia nieliczne błędy podczas wykonywania zadań, potrafi znaleźć swoje błędy i je poprawić.

**Ocenę celującą** otrzymuje uczeń, który spełnia warunki uzyskania oceny bardzo dobrej oraz ponadto:

• bezbłędnie wykonuje wszystkie polecenia i zadania,

• wykazuje duże zainteresowanie zdobywaniem wiedzy,

• posiada umiejętności i ma wiedzę przewidzianą w podstawie programowej dla danej klasy i potrafi ją wykorzystać w życiu codziennym.

• umie współpracować w grupie zarówno jako lider, jak i partner,

**III Wymagania programowe zajęć komputerowych**

Uczeń w klasie drugiej powtarzamy i utrwalamy umiejętności z klasy I oraz rozszerzamy je (posługuje się myszą komputerową, klawiaturą w zakresie potrzebnym do wykonania ćwiczeń z podręcznika, poznaje jeden sposób uruchamiania programu komputerowego, tworzy nowe dokumenty komputerowe w programach zaproponowanych w podręczniku, otwiera dokumenty komputerowe z pliku i jego modyfikuje, wybiera potrzebne do wykonania danego ćwiczenia opcji menu i poleceń).

W klasie II uczeń:

• poznaje główne elementy zestawu komputerowego: nazywa je i krótko określa ich przeznaczenie,

• poznaje kolejny sposób uruchamiania programów (z menu Start),

• uczniowie usprawniają posługiwanie się myszą komputerową i klawiaturą, wykonując wiele praktycznych ćwiczeń. Aby wykonać polecenia, klikają lewym lub prawym przyciskiem myszy oraz odszukują i naciskają odpowiednie klawisze na klawiaturze. Uczniowie będą uczyli się samodzielnego odszukiwania potrzebnego klawisza. Zastosowanie niektórych klawiszy, m.in. Alt, Shift, Backspace, poznają, gdy będą używać ich w konkretnym celu.

• posługuje się wybranymi programami, otwiera i zapisuje dokument komputerowy (rysunek, prezentację multimedialną lub scenę programu Baltie) w pliku, otwierają prezentacje multimedialne utworzone w programie PowerPoint.

• próbuje samodzielnie odszukiwać opcje programu, które są potrzebne do wykonania ćwiczenia lub zadania.

• posługuje się takimi narzędziami, jak: pędzel, ołówek, gumka, korzysta z palety kolorów,

• używa takich funkcji, jak: zaznaczanie fragmentów obrazka, pomniejszanie i przenoszenie, zmiana rozmiaru obrazka,

• wpisuje tekst, samodzielnie tworzy prace, używając wybranych narzędzi,

• obsługuje się programem Wordpad, wpisuje, usuwa oraz przenosi tekst, zmienia rozmiar czcionki, kolor tekstu, wprowadza pogrubienia, podkreślenia, pochylenia i wyrównuje tekst,

• korzysta z kalkulatora przy dodawaniu i odejmowaniu liczb,

• korzysta z Internetu, zna pojęcie strony www, poczty internetowej, potrafi uruchomić przeglądarkę, wpisać adres strony internetowej.

• bezpiecznie posługuje się komputerem:

1) zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów:

a) wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,

b) ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,

c) stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediów.

Uczeń w klasie trzeciej:

• W klasie III uczniowie nadal utrwalają tworzenie dokumentów komputerowych (rysunków utworzonych w programie Paint, scen utworzonych w programie Baltie, prezentacji multimedialnych utworzonych w programie PowerPoint), ich zapisywanie oraz otwieranie dokumentów komputerowych zapisanych w plikach.

• posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania, korzysta z opcji w programach, przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),

• dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,

• odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,

• wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,

• zmienia wielkości czcionki, jej kolor, wprowadza wielkich liter i polskich liter ze znakami diakrytycznymi oraz poznaje podstawowe zasady pisania tekstu, np. zasady umieszczania znaku spacji w tekście.

• wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur, poznaje nowe możliwości programu Paint,

• poznaje nowe możliwości programu Baltie. Poza budowaniem scen w trybie Budowanie i Czarowanie, tworzy proste programy w trybie Programowanie. Uczniowie układają polecenia dla czarodzieja w obszarze roboczym okna programu (tworzą program), a następnie uruchamiają program i obserwują efekt jego wykonania. W przystępny sposób uczniowie dowiadują się, na czym polega tworzenie programu komputerowego.

• wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, ogranicza kontakty społeczne, ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,

• stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu multimediów.

• zna proste sposoby szukania informacji w Internecie. Uczniowie na zajęciach będą przeglądali strony internetowe o adresach podanych przez nauczyciela, wyłącznie pod jego kierunkiem. Specjalnie dla uczniów klasy III została przygotowana strona internetowa o zwierzętach (www.zoo.migra.pl). Korzystając z tej strony, uczniowie uczą się nawigacji na stronie internetowej i wyszukiwania konkretnych informacji.

• Po klasie III uczeń:

1) umie obsługiwać komputer:

a) posługuje się myszą i klawiaturą,

b) poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego;

2) posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;