

KRYTERIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLAS PIERWSZYCH

Umiejętności	W –Wzorowo	B- Bardzo dobrze	D - Dobrze	P - Poćwicz	WP - Więcej pracuj
Technika komputerowa w życiu człowieka	Sprawnie i samodzielnie obsługuje komputer. Wskazuje liczne przykłady stosowania TI	Uczeń wskazuje liczne przykłady stosowania TI w szkole, w domu, w otoczeniu. Sprawnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem.	Potrafi wyszczególnić podstawowe zastosowania komputera. Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z komputerem.	Wskazuje 2-3 przykłady zastosowania komputera. Rozpoczyna i kończy pracę z komputerem z pomocą nauczyciela.	Rozpoczyna i kończy pracę z komputerem z pomocą nauczyciela.
Praca z komputerem. Poznajemy Windows.	Dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem. Uruchamia programy również z paska Menu.	Bezpiecznie korzysta z podstawowych urządzeń TI. Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego. Prawidłowo uruchamia i zamyka programy.	Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego. Prawidłowo uruchamia i zamyka programy.	Potrafi wyszczególnić podstawowe elementy zestawu komputerowego. Uruchamia i zamyka programy z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w uruchamianiu i zamykaniu programów z pomocą nauczyciela.
Rysowanie i malowanie za pomocą komputera	Biegłe posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Sprawnie posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w posługiwaniu się programem do tworzenia rysunków i malowanek.
Pisanie za pomocą komputera	Biegłe obsługuje edytor tekstu.	Sprawnie posługuje się programem do tworzenia tekstu.	Posługuje się programem do tworzenia tekstu.	Posługuje się programem do tworzenia tekstu z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w posługiwaniu się programem do tworzenia tekstu.
Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki	Świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębienia i zdobywania wiedzy.	Sprawnie przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych na CD. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać.	Przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych na CD. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać.	Przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych z pomocą nauczyciela. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w przeglądaniu i wybieraniu potrzebnych informacji oraz w uruchamianiu wybranej gry komputerowej i korzystaniu z niej.
Aktywność	Jest bardzo aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy. Wykonuje zadania dodatkowe.	Chętnie zgłasza się do odpowiedzi; aktywnie uczestniczy w lekcji; Pomaga innym uczniom.	Często zgłasza się do odpowiedzi; aktywnie uczestniczy w lekcji.	Rzadko zgłasza się do odpowiedzi.	Nie zgłasza się do odpowiedzi.

KRYTERIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLAS DRUGICH

Umiejętności	W –Wzorowo	B- Bardzo dobrze	D - Dobrze	P - Poćwicz	WP- Więcej pracuj
Technika komputerowa w życiu człowieka	Doskonale posługuje się komputerem. Wskazuje liczne przykłady stosowania TI	Uczeń wskazuje liczne przykłady stosowania TI w szkole, w domu, w otoczeniu. Sprawnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem.	Potrafi wyszczególnić podstawowe zastosowania komputera. Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z komputerem.	Wskazuje 2-3 przykłady zastosowania komputera. Rozpoczyna i kończy pracę z komputerem z pomocą nauczyciela.	Rozpoczyna i kończy pracę z komputerem z pomocą nauczyciela.
Praca z komputerem. Poznajemy Windows.	Dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem	Bezpiecznie korzysta z podstawowych urządzeń TI. Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego. Prawidłowo uruchamia i zamyka programy.	Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego. Prawidłowo uruchamia i zamyka programy.	Potrafi wyszczególnić podstawowe elementy zestawu komputerowego. Uruchamia i zamyka programy z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w uruchamianiu i zamykaniu programów z pomocą nauczyciela.
Rysowanie i malowanie za pomocą komputera	Biegłe posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Sprawnie posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w posługiwaniu się programem do tworzenia rysunków i malowanek.
Pisanie za pomocą komputera	Biegłe obsługuje edytor tekstu. Sprawnie formatuje tekst.	Sprawnie posługuje się programem do tworzenia tekstu.	Posługuje się programem do tworzenia tekstu.	Posługuje się programem do tworzenia tekstu z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w posługiwaniu się programem do tworzenia tekstu.
Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki	Świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębienia i zdobywania wiedzy.	Sprawnie przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych na CD. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać.	Przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych na CD. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać.	Jest bardzo aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy. Wykonuje zadania dodatkowe.	Ma trudności w przeglądaniu i wybieraniu potrzebnych informacji oraz w uruchamianiu wybranej gry komputerowej i korzystaniu z niej.
Aktywność	Jest bardzo aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy. Wykonuje zadania dodatkowe.	Chętnie zgłasza się do odpowiedzi; aktywnie uczestniczy w lekcji; pomaga innym uczniom.	Często zgłasza się do odpowiedzi; aktywnie uczestniczy w lekcji.	Rzadko zgłasza się do odpowiedzi.	Nie zgłasza się do odpowiedzi.

KRYTERIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLAS TRZECICH

Umiejętności	Wzorowo (6p.)	Bardzo dobrze (5p.)	Dobrze (4p.)	Poćwicz (3p.)	Więcej pracuj (2p.)
Technika komputerowa w życiu człowieka	Sprawnie i samodzielnie obsługuje komputer. Wskazuje liczne przykłady stosowania TI	Uczeń wskazuje liczne przykłady stosowania TI w szkole, w domu, w otoczeniu. Sprawnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem.	Potrafi wyszczególnić podstawowe zastosowania komputera. Prawdłowo rozpoczyna i kończy pracę z komputerem.	Wskazuje 2-3 przykłady zastosowania komputera. Rozpoczyna i kończy pracę z komputerem z pomocą nauczyciela.	Rozpoczyna i kończy pracę z komputerem z pomocą nauczyciela.
Praca z komputerem. Poznajemy Windows.	Dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem	Bezpiecznie korzysta z podstawowych urządzeń TI. Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego. Prawdłowo uruchamia i zamyka programy.	Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego. Prawdłowo uruchamia i zamyka programy.	Potrafi wyszczególnić podstawowe elementy zestawu komputerowego. Uruchamia i zamyka programy z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w uruchamianiu i zamykaniu programów z pomocą nauczyciela.
Rysowanie i malowanie za pomocą komputera	Biegłe posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Sprawnie posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek.	Posługuje się programem do tworzenia rysunków i malowanek z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w posługiwaniu się programem do tworzenia rysunków i malowanek.
Pisanie za pomocą komputera	Biegłe obsługuje edytor tekstu. Sprawnie formatuje tekst.	Sprawnie posługuje się programem do tworzenia tekstu.	Posługuje się programem do tworzenia tekstu.	Posługuje się programem do tworzenia tekstu z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w posługiwaniu się programem do tworzenia tekstu.
Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki	Świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębienia i zdobywania wiedzy.	Sprawnie przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych na CD. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać.	Przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych na CD. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać.	Przegląda i wybiera potrzebne informacje z programów edukacyjnych z pomocą nauczyciela. Potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać z pomocą nauczyciela.	Ma trudności w przeglądaniu i wybieraniu potrzebnych informacji oraz w uruchamianiu wybranej gry komputerowej i korzystaniu z niej.
Aktywność	Jest bardzo aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy. Wykonuje zadania dodatkowe.	Chętnie zgłasza się do odpowiedzi; aktywnie uczestniczy w lekcji; pomaga innym uczniom.	Często zgłasza się do odpowiedzi; aktywnie uczestniczy w lekcji.	Rzadko zgłasza się do odpowiedzi.	Nie zgłasza się do odpowiedzi.
Sprawdziany	Samodzielnie wykonuje ćwiczenia o większym stopniu trudności.	Wykonuje poprawnie wszystkie ćwiczenia	Wykonuje poprawnie ćwiczenia, Jedno z błędem.	Wykonuje podstawowe ćwiczenia.	Nie potrafi wykonać zadanych ćwiczeń bez pomocy nauczyciela