

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA

z edukacji informatycznej - kl. I - III

Szkoła Podstawowa im. M. Kopernika w Łękińsku

Cele oceniania

1. Pobudzanie uczniów do systematycznej pracy i rozwoju, wspieranie motywacji.
2. Wskazanie kierunku dalszej pracy przez zwrócenie uwagi na sukcesy i uzupełnienie braków.
3. Dostarczanie uczniom, rodzicom i nauczycielom informacji o uzdolnieniach, postępach i trudnościach ucznia.
4. Rozwijanie poczucia odpowiedzialności za osobiste postępy.
5. Wdrażanie uczniów do samooceny i umiejętności planowania własnego procesu uczenia się.

1. Osiągnięcia i umiejętności uczniów będą rozpatrywane w aspektach podstawy programowej **edukacji informatycznej - kl. I - III w zakresie:**

Dotyczyć one będą:

- rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów.
- programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.
- posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi
- rozwijania kompetencji społecznych
- przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa

2. Ostateczny stopień ucznia będzie wypadkową jego wiedzy i umiejętności ze szczególnym uwzględnieniem:

- aktywności na lekcjach
- umiejętności obsługi zestawu komputerowego i posługiwania się programowaniem informatycznym
- zaangażowania w pracy
- przestrzegania dyscypliny pracy
- staranności wykonywania zadań

3. Stopień będzie wyrażony cyfrą wg skali: 6, 5, 4, 3, 2, 1.

6 - otrzymuje uczeń, który:

- posiadał wiedzę i umiejętności wykraczające poza program nauczania w danej klasie;
- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia;
- korzysta z różnych źródeł informacji;
- biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych;
- proponuje rozwiązania niekonwencjonalne;
- potrafi samodzielnie wnioskować, uogólniać i dostrzegać związki przyczynowo-skutkowe;
- sprawnie wykonuje ćwiczenia dodatkowe;
- biegle i poprawnie posługuje się terminologią i technologią informatyczną;
- biegle pracuje w kilku aplikacjach komputerowych jednocześnie;
- znacznie wyprzedza wiadomościami i umiejętnościami swoich rówieśników;
- swobodnie porusza się w środowisku programistycznym;
- wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej;
- osiąga sukcesy w konkursach przedmiotowych.

5 - otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania w danej klasie;
- sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami;
- zaangażowany i aktywny w czasie zajęć
- samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne ujęte programem nauczania;
- potrafi zastosować posiadaną wiedzę do rozwiązywania zadań i problemów w nowych sytuacjach;
- sprawnie posługuje się komputerem i zdobytymi wiadomościami;

- uzasadnia potrzebę bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- sprawnie korzysta ze stron internetowych, wykonując różne operacje, zachowując zasady bezpieczeństwa;
- samodzielnie korzysta z wybranych programów komputerowych i zasobów komputera

4 - otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie;
- poprawnie stosuje wiadomości;
- rozwiązuje (wykonuje) typowe zadania teoretyczne lub praktyczne;
- kończy prace w przewidzianym czasie;
- jest przygotowany do lekcji;
- bezpiecznie i biegle obsługuje komputer;
- jest aktywny na zajęciach;
- sprawnie korzysta z narzędzi w danych programach komputerowych, dba o estetykę prac.

3 - otrzymuje uczeń, który:

- opanował większość wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania w danej klasie;
- może mieć braki w opanowaniu podstaw programowych, ale braki te nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy w ciągu dalszej nauki;
- rozwiązuje (wykonuje) zadania teoretyczne i praktyczne o niewielkim stopniu trudności;
- przy pomocy nauczyciela wykonuje niektóre zadania;
- wymaga stałej motywacji do pracy;
- poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer i aplikacje komputerowe;
- poprawnie pracuje tylko w jednej aplikacji;
- uruchamia i korzysta z programów edukacyjnych z pomocą nauczyciela.

2 - otrzymuje uczeń, który:

- częściowo opanował wiadomości i umiejętności określone programem nauczania w danej klasie na poziomie wymagań zawartych w podstawach programowych;
- większość zadań wykonuje pod kierunkiem nauczyciela;
- wymaga dodatkowego wyjaśnienia sposobu wykonania pracy;
- nie przestrzega limitów czasowych, często nie kończy rozpoczętych działań;
- jest często nieprzygotowany do zajęć;
- tworzy proste dokumenty w programach komputerowych;
- ma trudności z opanowaniem różnych operacji informatycznych;
- mało aktywny na zajęciach, nie zainteresowany zajęciami.

1 - otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych przez podstawy programowe, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy;
- nie jest w stanie rozwiązać (wykonać) zadania nawet o niewielkim elementarnym stopniu trudności;
- odmawia wykonania zadania, nie próbuje, nie stara się, niszczy prace;
- uruchamia i obsługuje programy tylko z pomocą;
- bardzo wolno pracuje;
- jest nieaktywny na zajęciach.

„Kontrakt z uczniem. Uczeń:

1. Posiada materiały niezbędne do zajęć wskazane przez nauczyciela.
2. Ma prawo raz w ciągu półrocza nie przygotować się do lekcji bez żadnych konsekwencji.
3. O tym, że uczeń jest nieprzygotowany do lekcji informuje nauczyciela na początku zajęć.
4. Brak materiałów do zajęć (gdy uczeń zgłasza nieprzygotowanie) nie zwalnia od pracy na lekcji. Uczeń ma obowiązek pracować na zajęciach a braki uzupełnić w kartach pracy.

5. Gdy uczeń jest nieobecny na lekcji uzupełnia tematy i wykonywane prace w ciągu jednego tygodnia od daty powrotu do szkoły.
6. Zna wymagania edukacyjne i kryteria ocen.
7. Każde zadanie wykonuje samodzielnie.
8. Zadanie wykonane na komputerze przez ucznia na lekcji jest ocenione pozytywnie i zapisywane zgodnie z poleceniem nauczyciela.
9. Stopień negatywny za zadanie otrzymuje tylko wtedy, gdy go nie wykona.
10. Jeżeli uczeń z różnych przyczyn nie skończył swojej pracy na zajęciach to może to zrobić po zajęciach lekcyjnych w ciągu 6 dni pod opieką nauczyciela - w przeciwnym wypadku otrzymuje stopień wg ustalonych kryteriów.
11. Uczeń może poprawić stopień bieżący z zajęć w ciągu 6 dni (po zajęciach lekcyjnych) umawiając się wcześniej z nauczycielem.
12. Za osiągnięcia w konkursach i turniejach od etapu szkolnego wzwyż uczeń otrzymuje najwyższy stopień oceny.
13. Obowiązkiem ucznia jest utrzymać porządek na stanowisku pracy i przestrzegać zasad bhp”

Źródła informacji, formy i metody oceniania oraz narzędzia pomiaru osiągnięć uczniów.

- I. Głównymi źródłami gromadzenia informacji o postępach i osiągnięciach uczniów będą:
- obserwacja w czasie pracy indywidualnej i zespołowej z uwzględnieniem zasad bhp
 - obserwowanie w jaki sposób uczniowie radzą sobie z obsługą komputera
 - samodzielność wykonania prac
 - wypowiedzi ustne kontrolujące poziom wiedzy i umiejętności
 - wypowiedzi pisemne, w tym rysunki, schematy, tabele,
 - wykonanie zadań praktycznych polegających na umiejętności wykorzystania oprogramowania użytkowego (edytory tekstowe, graficzne, kalkulacyjne, pocztowe,)
 - umiejętność wiązania teorii z praktyką
 - twórcza postawa

- współdziałanie w grupie

2. Zajęcia będą prowadzone w formie:

- korelacji treści informatycznych z treściami edukacji wczesnoszkolnej
- wykładu z ćwiczeniami
- zajęć badawczych, praktycznych
- zajęć wiązania teorii z praktyką
- pracy z kartami pracy

3. Będą stosowane metody oceny:

- ocena słowna polegająca na systematycznym informowaniu ucznia o poziomie osiągnięć
- dyskusja prowadząca do zapytań, refleksji, uaktywniania wszystkich uczniów, wspólnego wyciągania wniosków
- nagradzanie zaangażowania, aktywności, oryginalności, kreatywności, samodzielności i umiejętności współdziałania w grupie
- promowanie dorobku uczniów poprzez:
 - wykorzystanie oprogramowania do przygotowywania np.: referatów z innych zajęć
 - umiejętność korzystania z technologii informacyjnej na innych zajęciach
 - eksponowanie prac graficznych

4. Narzędziami pomiaru wiedzy i umiejętności oraz orientacji w przedmiocie będą zadania sprawdzające osiągnięcia uczniów podzielone na grupy:

- egzekwujące zapamiętywanie.
- wyjaśniające stopień zrozumienia.
- stosowanie nabytych umiejętności w praktyce w sytuacjach typowych.
- stosowanie nabytych umiejętności w praktyce w sytuacjach nietypowych.
- udział w konkursach zaplanowanych w szczegółowym programie nauczania oraz wynikających z planu pracy szkoły.

5. Wymagania edukacyjne dla uczniów z dysfunkcjami.

Dla ucznia posiadającego opinię poradni psychologiczno – pedagogicznej uwzględniającą jego dysfunkcje dostosowuje się wymagania edukacyjne wg zaleceń ww poradni.

Osiągnięcia uczniów:

Uczeń kończący pierwszy klasę I posiada:

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:układa
 - w logicznym porządku obrazki, sekwencje elementów
 - dobiera narzędzia programu graficznego, edytora tekstu adekwatne do osiągnięcia zamierzonego celu
 - tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem na płaszczyźnie i ekranie komputera
 - rozwiązuje zadania logiczne, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - układa sekwencje animacji w określonym porządku
 - tworzy proste ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu
 - tworzy sekwencje poleceń sterujące ruchem obiektu na ekranie
 - tworzy nieskomplikowane iteracje sekwencji poleceń
 - tworzy proste rysunki w edytorze grafiki
 - zaznacza, kopiuje i wkleja elementy obrazu w edytorze grafiki
 - pisze na klawiaturze z użyciem polskich liter diakrytycznych, wielkich i małych znaków
 - tworzy rysunki w edytorze na zadany temat, z wyobraźni, jako ilustrację do czytanego tekstu
 - tworzy dokumenty tekstowe w edytorze tekstu
 - zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu
 - pogrubia, pochyla, podkreśla, zmienia kolor, wielkość
 - zaznacza, kopiuje i wkleja elementy obrazu w edytorze grafiki
 - pisze na klawiaturze z użyciem polskich liter diakrytycznych, wielkich i małych znaków
 - tworzy rysunki w edytorze na zadany temat, z wyobraźni, jako ilustrację do czytanego tekstu

- tworzy dokumenty tekstowe w edytorze tekstu
 - zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu
 - pogrubia, pochyla, podkreśla, zmienia kolor, wielkość i krój czcionki w edytorze tekstu i grafiki
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
- rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego
 - utożsamia działania urządzeń tj. laptop, tablet, smartfon z działaniem komputera stacjonarnego
 - prawidłowo loguje się do sieci i wylogowuje się
 - włącza i prawidłowo wyłącza komputer, posługuje się myszką i klawiaturą
 - uruchamia i wyłącza program z płyty CD
 - uruchamia i wyłącza programy, w szczególności edytor graficzny i edytor tekstu
 - kojarzy działanie z efektami pracy z oprogramowaniem
 - posługuje się niektórymi skrótami klawiaturowymi – Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
- współpracuje z uczniami rozwiązując zadania oraz bawiąc się, przyswajając jednocześnie wiedzę z zakresu programowania
5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa:
- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
 - rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze w pracowni komputerowej oraz w domu
 - wie, że praca długotrwała przy komputerze męczy wzrok, może powodować bóle głowy, a bardzo rozciągnięta w czasie – różne schorzenia, w tym skrzywienie kręgosłupa

Uczeń kończący pierwszy klasę II posiada:

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia,

- analizowania i rozwiązywania problemów:
 - układa w logicznym porządku obrazki, sekwencje elementów
 - rozwiązuje zadania i łamigłówki logiczne
 - odczytuje i układa w logicznym porządku tekstowe instrukcje np. przepisy kulinarne, instrukcje do gier
 - określa cechy wspólne dla różnych typów zachowań np. ruchu
 - tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
- tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch
 - tworzy ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu, zawierające proste iteracje (np. kwadrat, prostokąt)
 - tworzy sekwencje poleceń sterujące ruchem obiektu na ekranie
 - zaznacza, kopiuje i wkleja elementy obrazu w edytorze grafiki i edytorze tekstu
 - tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki
 - łączy obrazy z edytora grafiki z tekstem w edytorze tekstu
 - rozwija umiejętność pisania na klawiaturze
 - tworzy proste dokumenty tekstowe w edytorze
 - zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu
 - stosuje proste formatowanie tekstu
 - korzysta ze wskazanych stron internetowych – np. scratch.mit.edu, code.org
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
- uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe – tworzy foldery w sieci, poprawnie je nazywa i zapisuje w nich efekty swojej pracy
 - uruchamia przeglądarkę internetową, prawidłowo wpisuje adres strony
 - drukuje wykonane przez siebie prace
 - kojarzy działanie z efektami pracy komputera z oprogramowaniem
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
- współpracuje z innymi uczniami tworząc proste programy w programie Scratch
5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa:

- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
- zna zasady bezpiecznej pracy w Internecie
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze
w pracowni komputerowej oraz w domu
- wie, że praca długotrwała przy komputerze męczy wzrok, może powodować bóle głowy, a bardzo rozciągnięta w czasie różne schorzenia, w tym skrzywienie kręgosłupa

Po ukończeniu I etapu edukacyjnego edukacji informatycznej uczeń posiada:

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - tworzy własne układanki i logiczne sekwencje,
 - poznaje pojęcie algorytmu i tworzy algorytmy najprostszych codziennych czynności,
 - rozwiązuje zadania i łamigłówki logiczne,
 - tworzy instrukcje do wymyślonych, własnych gier np. planszowych – określa cechy wspólne dla różnych typów zachowań – np. ruchu,
 - tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem,
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - tworzy proste programy w programie Scratch,
 - steruje obiektem na ekranie,
 - tworzy ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu, zawierające proste iteracje (np. kwadrat, prostokąt),
 - tworzy zaproszenie i dyplom w edytorze tekstu,
 - formatuje tekst w edytorze tekstu,
 - wstawia do tekstu obrazy pobrane z internetu, z poszanowaniem prawa o własności intelektualnej,
 - łączy obrazy z edytora grafiki i internetu z tekstem w edytorze tekstu,
 - korzysta ze wskazanych stron internetowych,
 - np. scratch.mit.edu, code.org, wikipedia.org, poczty internetowej,

- tworzy prostą prezentację multimedialną.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
 - kopiuje pliki między folderami,
 - wyszukuje w internecie informacji na zadany temat,
 - uruchamia przeglądarkę internetową, prawidłowo wpisuje adres strony,
 - drukuje wykonane przez siebie prace,
 - kojarzy działanie z efektami pracy komputera z oprogramowaniem.
 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
 - współpracuje z innymi uczniami tworząc proste programy w programie Scratch.
 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa:
 - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami,
 - rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze w szkole i w domu,
 - zna zasady bezpiecznej pracy w Internecie, rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania,
 - przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób.

Ocena opisowa końcoworoczna z edukacji informatycznej.

Uczeń (uczennica):

6 – **doskonale** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z edukacji informatycznej.

5 – **bardzo dobrze** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z edukacji informatycznej.

4 – **dobrze** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z edukacji informatycznej.

3 – **przeciętnie** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z edukacji informatycznej.

2 – **słabo** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z edukacji informatycznej.

1 – **nie opanował(a)** zakresu wiadomości i umiejętności z edukacji informatycznej.

Opracowanie: Małgorzata Jegier

Dostosowania wymagań oraz form i metod pracy do indywidualnych potrzeb uczniów na zajęciach edukacyjnych

1. Uczniowie słabowidzący

- a. Właściwe umiejscowienie dziecka w klasie (zapobiegające odblaskowi pojawiającego się w pobliżu okna, zapewniające właściwe oświetlenie i widoczność),
- b. Udostępnianie tekstów (np. testów sprawdzających wiedzę) w wersji powiększonej,
- c. Zwracanie uwagi na szybką męczliwość ucznia (wydłużanie czasu na wykonanie określonych zadań),
- d. Częste zadawanie pytania -„co widzisz?” W celu sprawdzenia i uzupełnienia słownego trafności doznań wzrokowych.

2. Uczniowie słabosłyszący

- a. Zapewnić dobre oświetlenie klasy oraz miejsce dla ucznia w pierwszej ławce najlepiej w rzędzie od okna; uczeń, będąc blisko nauczyciela, może słuchać jego wypowiedzi i jednocześnie odczytywać mowę z ust,
- b. Należy mówić do ucznia wyraźnie, używając normalnego głosu i intonacji, unikać gwałtownych ruchów głową czy nadmiernej gestykulacji,
- c. Uczeń niedosłyszący powinien siedzieć w ławce ze zdolnym uczniem, zrównoważonym emocjonalnie, który chętnie dodatkowo będzie pomagał mu np. Szybciej otworzy książkę, wskaże ćwiczenie, pozwoli przepisać notatkę z zeszytu itp.
- d. w czasie lekcji wskazane jest używanie jak najczęściej pomocy wizualnych i tablicy, m.in. Zapisanie nowego tematu,
- e. Aktywizowanie ucznia do rozmowy poprzez zadawanie prostych pytań, podtrzymywanie jego odpowiedzi przez dopowiadanie pojedynczych słów, umowne gesty, mimiką twarzy,
- f. sprawdzanie notatek ucznia i uzupełnianie ich,
- g. Doceniać własną aktywność ucznia i wkład pracy

3. Specyficzne trudności w uczeniu się

A. Dysgrafia, czyli brzydkie, nieczytelne pismo:

- a. Dostosowanie wymagań będzie dotyczyło formy sprawdzania wiedzy, a nie treści, wymagania merytoryczne, co do oceny pracy pisemnej są ogólne, takie same, jak dla innych uczniów,
- b. Sprawdzenie pracy może być niekonwencjonalne np., jeśli nauczyciel nie może przeczytać pracy ucznia, może go poprosić, aby uczynił to sam lub przepytać ustnie z tego zakresu materiału,
- c. Uczeń może pisać drukowanymi literami lub na komputerze.

B. Dysortografia, czyli trudności z poprawną pisownią pod względem ortograficznym, fonetycznym, interpunkcyjnym:

- a. Oceniać odrębnie merytoryczną stronę pracy i odrębnie poprawność pisowni, nie wpisując tej drugiej oceny do dziennika; w żadnym wypadku dysortografia nie uprawnia do zwolnienia ucznia z nauki ortografii i gramatyki.

C. Dysleksja, czyli trudności w czytaniu przekładające się często również na problemy ze zrozumieniem treści.

- a. Kontrolować stopień zrozumienia samodzielnie przeczytanych przez ucznia poleceń, szczególnie podczas sprawdzianów (wolne tempo czytania, słabe rozumienie jednorazowo przeczytanego tekstu może uniemożliwić wykazanie się wiedzą z danego materiału).
- b. Ze względu na wolne tempo czytania lub/i pisanie zmniejszyć ilość zadań (poleceń) do wykonania w przewidzianym dla całej klasy czasie lub wydłużyć czas pracy dziecka.
- c. Ograniczać teksty doczytania i pisania na lekcji do niezbędnych notatek, których nie ma w podręczniku.
- d. Pisemne sprawdziany powinny ograniczać się do sprawdzanych wiadomości, wskazane jest, zatem stosowanie testów wyboru, zdań niedokończonych, tekstów z lukami – pozwoli to uczniowi skoncentrować się na kontrolowanej tematyce, a nie na poprawności pisania.
- e. Preferowanie wypowiedzi ustnych. Sprawdzanie wiadomości powinno odbywać się często i dotyczyć krótszych partii materiału. Pytania kierowane do ucznia są precyzyjne.

- f. Unikać wyrywania do odpowiedzi. Jeśli to możliwe uprzedzić ucznia (na przerwie lub na początku lekcji), że będzie dzisiaj pytany.
- g. Posadzić dziecko blisko tablicy, w celu zwiększenia się jego koncentracji i uwagi, ograniczenia ilości bodźców rozpraszających.
- h. W przypadku ucznia z dysgrafią akceptowane jest pismo drukowane, pismo na maszynie, komputerze, zwłaszcza prac obszernych (wypracowań, referatów). Nie oceniane jest pismo, np. w zeszytach. Jeśli pismo dziecka jest trudne do odczytania, można zamienić pracę pisemną na wypowiedź ustną.
- i. Więcej czasu na czytanie tekstów, poleceń, instrukcji, szczególnie podczas samodzielnej pracy lub sprawdzianów, w miarę potrzeby pomagać w ich odczytaniu
- j. W miarę możliwości przygotowywać sprawdziany i kartkówki w formie testów;

D. Spektrum Autyzmu:

- a. Omawianie niewielkich partii materiału i o mniejszym stopniu trudności (pamiętając, że obniżenie wymagań nie może zejść poniżej podstawy programowej),
- b. Podawanie poleceń w prostszej formie, dzielenie złożonych treści na proste, bardziej zrozumiałe części,
- c. stosowanie pochwał ucznia, który już pamięta o czymś, o czym wcześniej zapomniał,
- d. wprowadzanie nowych treści i zadań wymaga szczegółowych objaśnień (przydatne są instrukcje obrazkowe bądź kombinacja jednych i drugich),
- e. przywoływanie uwagi ucznia,
- f. wykorzystywanie szczególnych talentów ucznia (np. niewiarygodną pamięć związaną z przeczytanymi książkami, usłyszanymi przemówieniami czy statystykami),
- g. nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy.

4. Uczeń w sytuacji kryzysowej, traumatycznej

- a. Umożliwienie zaliczania zaległego materiału w późniejszym terminie,
- b. Rozłożenie zaliczanego materiału na mniejsze partie,
- c. Przedłużenie czasu pracy ucznia,

- d. Nauczyciel może odpytać ucznia na osobności, a nie przy całej klasie, nie ponaglać, nie krytykować, nie zawstydząć, nie mobilizować stwierdzeniami „jak się postarasz, to będzie lepiej”, nie zadawać do domu obszernych partii materiału do opanowania.
- e. Zadbanie o rozwój sfery emocjonalnej takiego ucznia.

5. Uczeń zdolny

- A. Stosowanie zasad:
 - a. indywidualizacji,
 - b. stopniowania trudności,
 - c. systematyczności,
 - d. udzielania pomocy koleżeńskiej,
 - e. powierzanie odpowiedzialnych ról.
- B. Metody pracy z uczniem zdolnym:
 - a. aktywizujące,
 - b. problemowe,
 - c. praktycznego działania, czyli pogładowe,
 - d. zespołowe z uwzględnieniem indywidualnych zdolności (asystent, lider),
 - e. zadania o zwiększonym stopniu trudności (karty pracy),
 - f. teksty źródłowe-analiza,
 - g. uczestnictwo w konkursach, olimpiadach przedmiotowych lub artystycznych,
 - h. przynależność do kół zainteresowań.