

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ DLA KLAS I – III

Zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej edukację informatyczną należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji. W klasach I – III szkoły podstawowej komputer ma być wykorzystywany jako urządzenie, które wzbogaca proces nauczania i uczenia się.

Uczniowie:

- poznają zasady obsługi komputera, zdobywają podstawową wiedzę na temat funkcjonowania niektórych programów,
- tworzą rysunki i prezentacje,
- piszą teksty, programują,
- rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości korzystając z edukacyjnych gier komputerowych oraz programów w sieci.

Podczas zajęć komputerowych uczniowie są oceniani wg skali ocen. Skala ocen:(6, 5, 4, 3, 2, 1).

Ocenie podlegają

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

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
niedostateczny (ndst) 1	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).
dopuszczający (dop) 2	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• wykonuje na komputerze proste zadania,• 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.

<p>dostateczny (dst) 3</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje na komputerze proste zadania, czasami przy pomocy nauczyciela, • na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy, • w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.
<p>dobry (db) 4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania, • prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie, wykazuje postępy.
<p>bardzo dobry (bdb) 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, • na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy, zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.
<p>celujący (cel) 6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, zadania dodatkowe, • wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, należy dostarczać mu trudniejszych zadań, jest aktywny na lekcjach i pomaga innym.

WYMAGANIA EDUKACYJNEZ EDUKACJI INFORMATYCZNEJ W KLASIE I

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
<p>dopuszczający (dop) 2</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>dostateczny (dst) 3</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wskazuje niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, • potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program, • wskazuje niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego, ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.
<p>dobry (db) 4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • objaśnia, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy, • wskazuje 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.
<p>bardzo dobry (bdb) 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • wskazuje przyciski przybornika programu graficznego Paint i wykorzystuje je do tworzenia rysunku, • posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze, • pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word.
<p>celujący (cel) 6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wskazuje zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku, • pisze krótki tekst (Paint, Word), formatuje go, • samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze, uruchamia poznane programy (również z paska Menu).

WYMAGANIA EDUKACYJNE EDUKACJI INFORMATYCZNEJ W KLASIE II

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
dopuszczający (dop) 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, • sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury, • z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy, • ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.
dostateczny (dst) 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny), • wskazuje niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów, • ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, • w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela, • ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.
dobry (db) 4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy, • posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • wskazuje i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania, pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.
bardzo dobry (bdb) 5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury • prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne, • samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint, • wskazuje i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu,

	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, • zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.
celujący (cel) 6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

WYMAGANIA EDUKACYJNEZ EDUKACJI INFORMATYCZNEJ W KLASIE III

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
dopuszczający (dop) 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
dostateczny (dst) 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>dobry (db) 4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • wskazuje kalkulator, • tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.
<p>bardzo dobry (bdb) 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediiów, • samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, • tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, • samodzielnie zaznacza, przesuwa, przerzuca w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji, • pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty, • wskazuje i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku, • wskazuje i prawidłowo posługuje się klawiaturą, • tworzy prezentację w programie PowerPoint, • posługuje się Kalkulatorem, • tworzy folder i zapisuje w min prace.
<p>celujący (cel) 6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 Scratch • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.