

WYMAGANIA EDUKACYJNE

- EDUKACJA INFORMATYCZNA KLASA III

Wymagania bardzo wysokie (ocena celująca)

Uczeń:

- Bezbłędnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.
- Sprawnie obsługuje komputer posługując się myszką i klawiaturą.
- Samodzielnie zapisuje pliki różnymi sposobami i na różnych nośnikach.
- Sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin
- Pracuje jednocześnie w oknach dwóch programów: Word i Paint oraz Word i Internet Explorer.
- Umie tworzyć prezentacje.
- Buduje skrypty w programie Scratch.
- Umie tworzyć numerowaną listę, tworzy tabelę
- Sprawnie korzysta z galerii Word Art, Clipart, Autokształtów i Symboli.
- Właściwie używa kolorów niestandardowych.
- Zmienia rozmiar komputerowej kartki.
- Samodzielnie tworzy symetryczne rysunki.
- Rozwija swoje zainteresowania używając gier edukacyjnych,
- Zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera, Internetu i multimedialnych.
- Wie, że zbyt długa praca przy komputerze ma negatywny wpływ na zdrowie i relacje międzyludzkie.
- Ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z aminowości kontaktów i podawania swojego adresu.
- Uczeń doskonale opanował materiał programowy. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie zajęć
- wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, należy dostarczać mu trudniejszych zadań,
- Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym
- Bierze udział w konkursach
- Wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej

Wymagania wysokie (ocena bardzo dobra)

Uczeń:

- Potrafi nazywać główne elementy zestawu komputerowego.
- Samodzielnie obsługuje komputer posługując się myszką i klawiaturą.
- Zapisuje pliki różnymi sposobami i na różnych nośnikach.
- Potrafi korzystać z wyszukiwarki internetowej.
- Pracuje w programach Word Pad, Paint i Word, Power Point
- Programuje w Scratchu
- Samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne
- Umie tworzyć numerowaną listę, uzupełnia tabelę
- Korzysta z galerii WordArt, Clipart, Autokształtów i Symboli.
- Stosuje kolory niestandardowe
- Zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku
- Zmienia rozmiar komputerowej kartki
- Tworzy folder i zapisuje w nim prace
- Wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej

- Zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.
- Wie, że zbyt długa praca przy komputerze ma negatywny wpływ na zdrowie i relacje międzyludzkie.
- Ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z aminowości kontaktów i podawania swojego adresu.

Wymagania średnie (ocena dobra)

Uczeń:

- Nazywa główne elementy zestawu komputerowego.
- Obsługuje komputer posługując się myszką i klawiaturą.
- Zapisuje pliki wybranymi sposobami
- Pracuje w programach Word i Paint oraz Word i Internet Explorer
- Pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela
- Po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek
- Tworzy proste programy w Scratchu
- Tworzy prostą prezentację w programie Power Point
- Tworzy numerowaną listę.
- Korzysta z galerii Word Art, Clipart, Autokształtów i Symboli.
- Wie o niebezpieczeństwach wynikających z aminowości kontaktów i podawania swojego adresu w Internecie.
- Prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej

Wymagania zadowalające (ocena dostateczna)

Uczeń:

- Nazywa główne elementy zestawu komputerowego.
- Obsługuje komputer posługując się myszką i klawiaturą.
- Samodzielnie potrafi uruchomić program edukacyjny w sieci z ćwiczeniami
- Tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint,
- Wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki.
- Z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze, kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela.
- Wymaga nadzoru nauczyciela,
- Z pomocą korzysta z programu Power Point
- Wie, że zbyt długa praca przy komputerze ma negatywny wpływ na zdrowie i relacje międzyludzkie
- Pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej.

Wymagania niskie (ocena dopuszczająca)

Uczeń:

- Nazywa główne elementy zestawu komputerowego.
- Obsługuje komputer posługując się myszką i klawiaturą.
- Z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi programami.
- Wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry
- nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze
- Z pomocą potrafi uruchomić program edukacyjny w sieci z ćwiczeniami
- Dbą o ład i porządek na stanowisku pracy.
- Wie, że zbyt długa praca przy komputerze ma negatywny wpływ na zdrowie i relacje międzyludzkie.
- podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- Nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie kończy wykonywanych zadań pomimo dużego wsparcia ze strony nauczyciela. Nie opanował wiadomości i umiejętności określonych na ocenę dopuszczającą w wymaganiach edukacyjnych

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w podręczniku- zeszytach ćwiczeń,
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność,
- umiejętność współpracy w parach
- samodzielność, wytrwałość i przewyższanie trudności

Warunki i tryb uzyskania oceny wyższej

Na prośbę ucznia lub rodzica nauczyciel może dać możliwość poprawienia niezadowolającej oceny z ćwiczenia praktycznego przy komputerze.

Uczeń może poprawić ocenę wykonując powtórnie najgorzej (ocena dostateczna, dopuszczająca i niedostateczna) ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w czasie i formie ustalonej z nauczycielem.

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach. Uczeń ustala to z nauczycielem.