



Wymagania edukacyjne

z edukacji informatycznej w klasach I-III

w Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Domaniewicach

1. Wymagania ogólne:

POZIOMY	Edukacja informatyczna
Wspaniale 6 pkt.	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• biegłe i samodzielnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadań• wspaniale rozwiązuje zadania, zagadki, łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów• bezbłędnie programuje wizualnie proste sytuacje lub historyjki według własnego pomysłu i rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera• biegłe i samodzielnie korzysta z elementów edytora tekstu i grafiki, wykonuje zadania dodatkowe• bardzo chętnie współpracuje z uczniami, wymienia się pomysłami i doświadczeniami.• świetnie zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera i Internetu• wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, należy dostarczać mu trudniejszych zadań• jest bardzo aktywny i pomaga innym• posiada wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które zawarte są w programie nauczania zajęć komputerowych
Bardzo dobrze 5 pkt.	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• samodzielnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadań• bardzo dobrze rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów• bardzo dobrze programuje wizualnie proste sytuacje lub historyjki według własnego pomysłu i rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera

	<ul style="list-style-type: none"> • biegłe i samodzielnie korzysta z elementów edytora tekstu i grafiki, wykonuje zadania dodatkowe • chętnie współpracuje z uczniami, wymienia się pomysłami i doświadczeniami. • bardzo dobrze zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera i Internetu • na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy • zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie
Dobrze 4 pkt.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobrze posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadań • zazwyczaj prawidłowo rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów • ze wskazówkami nauczyciela programuje wizualnie proste sytuacje i rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera • samodzielnie korzysta z elementów edytora tekstu i grafiki, czasami wykonuje zadania dodatkowe • współpracuje z uczniami, wymienia się pomysłami • dobrze zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera i Internetu. • pracuje systematycznie i wykazuje postępy • prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie • opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych
Poprawnie 3 pkt.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadań • z pomocą nauczyciela rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów. • ze wskazówkami nauczyciela programuje wizualnie proste sytuacje i rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera • samodzielnie korzysta tylko z kilku elementów edytora tekstu i grafiki • nie wykonuje zadań dodatkowych • współpraca z uczniami jest poprawna • posiada mały zasób wiedzy dotyczący zagrożeń wynikających z korzystania z komputera i Internetu • stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy, w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia • opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych

<p>Słabo 2 pkt.</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bardzo słabo posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadań • z pomocą nauczyciela w bardzo słabym stopniu rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów • programowanie wizualne i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera sprawia duże trudności • z pomocą nauczyciela w pracy korzysta tylko z kilku elementów edytora tekstu i grafiki. • nie podejmuje próby wykonania zadania dodatkowego • współpraca z uczniami jest ograniczona • posiada bardzo mały zasób wiedzy dotyczący zagrożeń wynikających z korzystania z komputera i Internetu. • pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne • ma braki w wiadomościach i umiejętnościach, ale nie przekreślają one możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności w toku dalszej nauki • opanował umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych
<p>Jeszcze się nie nauczyłeś 1 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bardzo słabo i z pomocą nauczyciela posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadań. • z pomocą nauczyciela próbuje rozwiązywać zadania prowadzące do odkrywania algorytmów. • nie potrafi rozwiązywać problemów z wykorzystaniem komputera • nie współpracuje z uczniami • nie zna zagrożeń wynikających z korzystania z komputera i Internetu • 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)

2. Wymagania szczegółowe (oparte na Kalejdoskop ucznia. Informatyka. Program nauczania. Klasy 1-3 autorstwa Anny Kuleszy)

Klasa 1

POZIOM Ocena pkt.	Opis wymagań edukacyjnych
Wspaniale 6 pkt.	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem • sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku • potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go • samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze • uruchamia poznane programy (również z paska Menu) • programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według własnych pomysłów
Bardzo dobrze 5 pkt.	Uczeń: <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 • zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku • posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze • pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word • programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według własnych pomysłów i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami
Dobrze 4 pkt.	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu • prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy • zna 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 • tworzy proste rysunki łącząc tekst z grafiką

Poprawnie 3 pkt.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program • zna niektóre elementy zestawu komputerowego • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego • ma trudności z zapisywaniem wyrazów i zdań
Słabo 2 pkt.	<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

Klasa 2

POZIOM	Opis wymagań edukacyjnych
Ocena pkt.	
Wspaniale 6 pkt.	<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 • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych • współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię
Bardzo dobrze 5 pkt.	<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 • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu • samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek

	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.
Dobrze 4 pkt.	<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 • zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania • pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela
Poprawnie 3 pkt.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej • podczas pracy wymaga nadzoru nauczyciela • potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny) • zna 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
Słabo 2 pkt.	<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 • zazwyczaj nie kończy pracy • ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą

Klasa 3

POZIOM	Opis wymagań edukacyjnych
Ocena pkt.	
Wspaniale 6 pkt.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do

	<p>pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin</p> <ul style="list-style-type: none"> • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy • sprawnie posługuje się programem Logomocja, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy • programuje wizualnie proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami
Bardzo dobrze 5 pkt.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimedialnych • samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne • tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint • samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji • pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku • zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą • tworzy prezentację w programie PowerPoint • posługuje się Kalkulatorem • tworzy folder i zapisuje w nim prace • programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami
Dobrze 4 pkt.	<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 • zna kalkulator • tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace
Poprawnie 3 pkt.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej

	<ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy 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
Słabo 2 pkt.	Uczeń: <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

Podczas zajęć z edukacji informatycznej ocenie podlegają:

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

Domaniewice 30.10.2023 r.

Opracowały:
 Beata Tomala
 Jadwiga Wojcieszek