

WYMAGANIA EDUKACYJNE

EDUKACJA INFORMATYCZNA

KLASA 3a i 3b

rok szkolny 2023/2024

Uczniowie na początku roku szkolnego zostają poinformowani o zasadach przedmiotowego systemu oceniania, które są zgodne z wewnątrzszkolnym systemem oceniania. System oceniania oparty został o wymagania podstawy programowej.

Na zajęciach komputerowych uczeń jest oceniany za:

- a) umiejętność podstawowej obsługi komputera i wybranych programów
- b) aktywność na zajęciach – zgłaszanie się i udzielanie prawidłowych odpowiedzi na pytania nauczyciela
- c) zaangażowanie w wykonywanie prac na zajęciach
- d) stopień poprawności zrealizowanych zadań w trakcie zajęć
- e) odpowiedź ustną
- f) postawę (przestrzeganie regulaminu pracowni, systematyczność, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności).

Podczas zajęć komputerowych w klasie 3, nauczyciel zbiera informacje o nabytych umiejętnościach ucznia i jego sprawności w posługiwaniu się narzędziami TI. Obserwuje, czy działania podejmowane przez ucznia, prowadzone do wykonania konkretnego ćwiczenia, wynikają z nabytych umiejętności i czy są to działania świadome oraz czy wszystkie czynności dziecko wykonuje planowo, a nie przypadkowo. Na koniec roku szkolnego obowiązuje ocena opisowa.

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE POZIOMY

Poziom najwyższy – 6 punktów otrzymuje uczeń, który:

- Zna i przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Efektywnie wykorzystuje czas pracy, jest zaangażowany w pracę i aktywny.
- Jest zawsze wzorowo przygotowany do zajęć.
- Doskonale posługuje się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, Aerograf, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Próbnik kolorów.
- Potrafi w pełni wykorzystać zdobyte wiadomości i umiejętności.
- Starannie i samodzielnie odrabia zadania domowe.
- Bezpiecznie korzysta z Internetu
- Samodzielnie i sprawnie wyszukuje informacje na stronach www.

- Obsługuje program Windows Media Player
- Wstawia slajdy, pole tekstowe i obrazy w programie PowerPoint
- Tworzy historyjki w programie Scratch
- Bierze udział w konkursach informatycznych

Poziom wysoki – 5 punktów otrzymuje uczeń, który:

- Zna i przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Sprawnie posługuje się myszką.
- Samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze: klawisza Enter, klawiszy ze strzałkami.
- Zna zastosowanie Kalkulatora w grach i zabawach komputerowych.
- Bez pomocy odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.
- Samodzielnie uruchamia i zamyka program Paint.
- Bardzo dobrze posługuje się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, Aerograf, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Próbnik kolorów.
- Bez pomocy kopiuje, usuwa, zmniejsza i powiększa oraz zmienia położenia wybranych elementów rysunku.
- Samodzielnie uruchamia i zamyka program Word.
- Samodzielnie kopiuje i usuwa tekst w programie Word
- Bez pomocy korzysta z galerii WordArt, Clipart, Autokształtów i Symboli.
- Wie jak formatować tekst – zmienia rozmiaru czcionki, kolor czcionki, stosuje pogrubienie, podkreślenie, kursywa, numerowanie.
- Bez pomocy pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury komputerowej.
- Bezpiecznie korzysta z Internetu.
- Samodzielnie uruchamia przeglądarkę internetową.
- Wyszukuje informacje na stronach www.
- Kopiuje teksty z Internetu do dokumentu edytora Word.
- Potrafi w pełni wykorzystać zdobyte wiadomości i umiejętności.
- Wykazuje się dużą starannością i sumiennością.
- Efektywnie wykorzystuje czas pracy, jest zaangażowany w pracę i aktywny.
- Jest zawsze przygotowany do zajęć.
- Starannie i samodzielnie odrabia zadania domowe
- Wstawia slajdy, pole tekstowe i obrazy w programie PowerPoint
- Tworzy historyjki w programie Scratch

Poziom średni – 4 punkty otrzymuje uczeń, który:

- Stara się być aktywny, dostosowuje się do obowiązujących zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Sprawnie posługuje się myszką.
- Korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze: klawisza Enter, klawiszy ze strzałkami.
- Zna zastosowanie Kalkulatora w grach i zabawach komputerowych.
- Odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.
- Uruchamia i zamyka program Paint.
- Posługuje się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, Aerograf, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Próbnik kolorów.

- Kopiuje, usuwa, zmniejsza i powiększa oraz zmienia położenia wybranych elementów rysunku.
- Posługuje się kolorami niestandardowymi w Paint.
- Nie ma większych problemów z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika oraz wykorzystuje umiejętności kopiowania, usuwania, pomniejszania i powiększania, przyczucia i obracania elementów rysunku.
- Niekiedy potrzebuje pomocy przy zapisywaniu plików,
- Uruchamia i zamyka program Word.
- W programie Word posługuje się klawiszami: Spacja, Delete, Backspace, Alt (prawy), Shift, Caps Lock, Enter.
- Niekiedy przy kopiowaniu i usuwaniu tekst potrzebuje pomocy.
- Korzysta z galerii WordArt, Clipart, Autokształtów i Symboli.
- Wie jak formatować tekst – zmienia rozmiaru czcionki, kolor czcionki, stosuje pogrubienie, podkreślenie, kursywa, numerowanie.
- Pisz wyrazy i zdania za pomocą klawiatury komputerowej.
- Bezpiecznie korzysta z Internetu.
- Samodzielnie uruchamia przeglądarkę internetową.
- Wyszukuje informacje na stronach www.
- Niekiedy potrzebuje pomocy przy kopiowaniu tekstu z Internetu do dokumentu edytora Word.
- Potrafi wykorzystać zdobyte wiadomości i umiejętności.
- Rozumie poznaną terminologię informatyczną i w znacznym stopniu się nią posługuje.
- Nie zawsze efektywnie wykorzystuje czas pracy, czasem brak mu staranności i systematyczności w działaniu.
- Radzi sobie z wstawianiem slajdów, pola tekstowego i obrazów w programie PowerPoint
- Tworzy proste historyjki w programie Scratch

Poziom przeciętny – 3 punkty otrzymuje uczeń, który:

- Zna najważniejsze fakty dotyczące pracy z komputerem.
- Uczeń jest słabo zaangażowany w pracę, nie zawsze przestrzega obowiązujących zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy w pracowni komputerowej.
- Bez większych problemów posługuje się myszką.
- Zna klawiaturę.
- Niekiedy korzysta z pomocy posługując się wybranymi klawiszami na klawiaturze: klawisz Enter, klawisz ze strzałkami.
- Niekiedy potrzebuje pomocy przy zastosowaniu Kalkulatora w grach i zabawach komputerowych.
- Najczęściej samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.
- Uruchamia i zamyka program Paint.
- Potrzebuje pomocy posługując się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, Aeroğraf, Pędzel, Lupa, Zaznacz,
- Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Próbny kolorów.
- Z pomocą nauczyciela kopiuje, usuwa, zmniejsza i powiększa oraz zmienia położenia wybranych elementów rysunku.
- Potrzebuje pomocy posługując się kolorami niestandardowymi w Paint.
- Ma czasami problem z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika oraz wykorzystuje umiejętności kopiowania, usuwania, pomniejszania i powiększania, przyczucia i

- obracania elementów rysunku.
- Najczęściej samodzielnie uruchamia i zamyka program Word.
- Bez większych problemów w programie Word posługuje się klawiszami: Spacja, Delete, Backspace, Alt (prawy), Shift, Caps Lock, Enter.
- Często przy kopiowaniu i usuwaniu tekst potrzebuje pomocy.
- Niekiedy potrzebuje pomocy korzystając z galerii WordArt, Clipart, Autokształtów i Symboli.
- Potrzebuje pomocy przy formatowaniu tekstu – zmienia rozmiaru czcionki, kolor czcionki, stosowanie pogrubienia, podkreślenia, kursywa, numerowanie.
- Najczęściej samodzielnie pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury komputerowej.
- Stara się bezpiecznie korzystać z Internetu.
- Uruchamia przeglądarkę internetową.
- Z pomocą nauczyciela wyszukuje informacje na stronach www.
- Potrzebuje pomocy przy kopiowaniu tekstu z Internetu do dokumentu edytora Word.
- Słabo radzi sobie z wstawianiem slajdów, pola tekstowego i obrazów w programie PowerPoint
- Ma trudności z tworzeniem historyjek w programie Scratch
- Spełnia wymagania podstawowe określone w programie.
- Jest mało samodzielny, czasami wymaga mobilizacji i ukierunkowania ze strony nauczyciela.
- Wykonuje zadania na miarę swoich możliwości, zna podstawowe funkcje i opcje programu, w którym pracuje, wykonana praca nie jest wyczerpująca czy estetyczna, występują błędy.

Poziom słaby – 2 punkty otrzymuje uczeń, który:

- Często nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
- Potrzebuje pomocy przy zastosowaniu Kalkulatora w grach i zabawach komputerowych.
- Z pomocą nauczyciela odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.
- Uruchamia i zamyka program Paint.
- Potrzebuje pomocy posługując się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Próbny kolorów.
- Z pomocą nauczyciela kopiuje, usuwa, zmniejsza i powiększa oraz zmienia położenia wybranych elementów rysunku.
- Ma problem z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika oraz wykorzystuje umiejętności kopiowania, usuwania, pomniejszania i powiększania, przyczucia i obracania elementów rysunku.
- Z pomocą nauczyciela uruchamia i zamyka program Word.
- Ma problemy posługując się w programie Word klawiszami: Spacja, Delete, Backspace, Alt (prawy), Shift, Caps Lock, Enter.
- Potrzebuje pomocy przy kopiowaniu, usuwaniu tekstu i jego zapisywaniu
- Ma problemy korzystając z galerii WordArt, Clipart, Autokształtów i Symboli.
- Z pomocą nauczyciela zmienia rozmiar czcionki, kolor czcionki, stosuje pogrubienia, podkreślenia, kursywa, numerowanie.
- Popołnia liczne błędy pisząc wyrazy i zdania za pomocą klawiatury komputerowej.
- Stara się bezpiecznie korzystać z Internetu.
- Z pomocą nauczyciela uruchamia przeglądarkę internetową.
- Posiada znaczne braki w zakresie wymagań podstawowych określonych w programie.

- Podczas wykonywania zadań wymaga mobilizacji i pomocy ze strony nauczyciela,
- Popelnia liczne błędy zarówno w zakresie wiedzy merytorycznej jak i działania praktycznego.
- Zadania wykonuje nieestetycznie, niesamodzielnie.
- Przy pomocy nauczyciela potrafi poruszać się w środowisku Windows.
- Uczeń słabo angażuje się w pracę.
- Nie radzi sobie z wstawianiem slajdów, pola tekstowego i obrazów w programie PowerPoint
- Ma trudności z tworzeniem historyjek w programie Scratch

Poziom bardzo słaby – 1 punktów otrzymuje uczeń, który:

- Nie posiada wiedzy i umiejętności w zakresie wymagań podstawowych objętych programem.
- Nie potrafi wykonać zadań teoretycznych i praktycznych nawet z pomocą nauczyciela.
- Nie angażuje się w pracę, nie stara się dostosować do wymagań.
- Nie przestrzega zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy.
- Nie spełnia wymagań podanych kryteriów ocen pozytywnych.