

WYMAGANIA EDUKACYJNE

- EDUKACJA KOMPUTEROWA KLASA II

Poziom bardzo wysoki

Uczeń:

- Wie jak korzystać z komputera aby nie narażać swojego zdrowia.
- Biegle wykonuje rysunek w programie graficznym, np. MS Paint wykorzystując poznane dotychczas narzędzia.
- Sprawnie wykonuje na programie edukacyjnym w sieci
- Sprawnie otwiera i zamyka okna aplikacji komputerowych.
- Samodzielnie zapisuje i przenosi pliki z jednego folderu do drugiego.
- Sprawnie rysuje złożone kształty za pomocą mniejszych połączonych ze sobą.
- Sprawnie stosuje narzędzie *Obróć w pionie*.
- Biegle korzysta z narzędzi do obróbki tekstu.
- Sprawnie posługuje się narzędziem Clipart.
- Programuje W Scratchu
- Samodzielnie wykonuje jednostronne zaproszenie w edytorze tekstu np. MS Word.
- Sprawnie stosuje poznane narzędzia formatowania.
- Samodzielnie i sprawnie pisze w edytorze tekstu i wykonuje wcięcie akapitowe.
- 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
- Wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- Dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem

Poziom wysoki

Uczeń:

- Korzysta sprawnie z myszy i klawiatury.
- Wie jak wyglądają ikony plików i zna ich znaczenie.
- Potrafi wskazać pasek zadań, potrafi wskazać jego zastosowanie.
- Potrafi odnaleźć swoje pliki w komputerze.
- Samodzielnie tworzy nowy folder.
- Zna i potrafi stosować wybrane narzędzia programu graficznego.
- Samodzielnie otwiera i zamyka okna aplikacji komputerowych.
- Samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint
- Zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu,
- Potrafi wykonać zadania związane z narzędziem *Obróć w pionie*.
- Samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek
- Posługuje się narzędziem Clipart.
- Tworzy proste programy w Scratchu
- Z niewielką pomocą wykonuje zaproszenie w edytorze tekstu
- Zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik

Wymagania średnie (ocena dobra)

Uczeń:

- Samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy
- Wie co to jest folder.
- Potrafi wskazać pasek zadań,

- Potrafi odnaleźć swoje pliki w komputerze.
- Czasami korzysta pomocy w posługiwaniu się programem Scratch
- Z pomocą wykonuje zadania związane z narzędziem *Obróć w pionie*.
- 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,
- Píše i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.
- Pod kierunkiem wykorzystuje wybrane narzędzia do obróbki tekstu
- Pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej
- Wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu

Poziom zadowolający

Uczeń:

- Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.
- Samodzielnie uruchamia program graficzny Paint.
- Pod kierunkiem korzysta z edytora tekstu.
- Pod kierunkiem korzysta z programu Scratch
- Z pomocą kopiuje i wkleja określone elementy za pomocą skrótów klawiszowych.
- Pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej,
- Wymaga nadzoru nauczyciela, potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program
- w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela,
- ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.

Poziom niski

Uczeń:

- Zna podstawowe elementy budowy stanowiska komputerowego.
- Zna zasady obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Rozpoznaje: czy komputer jest włączony, czy nie.
- Podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela
- Uruchamia program graficzny Paint i z pomocą korzysta z jego narzędzi.
- sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury
- Píše w edytorze tekstu oraz korzysta z programu graficznego z pomocą nauczyciela
- Z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy,
- Ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.

Ocenie podlegają:

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