

WYMAGANIA EDUKACYJNE- EDUKACJA KOMPUTEROWA KLASA II

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- Wie jak korzystać z komputera aby nie narażać swojego zdrowia.
- Biegłe wykonuje rysunek w programie graficznym, np. MS Paint wykorzystując poznane dotychczas narzędzia.
- Sprawnie wykonuje ćwiczenia z płyty.
- 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*.
- Biegłe 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

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- 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.
- Potrafi wykonać zadania związane z narzędziem *Obróć w pionie*.
- Wykorzystuje wybrane narzędzie do obróbki tekstu.
- Posługuje się narzędziem *Clipart*.
- Tworzy proste programy w Scratchu
- Z niewielką pomocą wykonuje zaproszenie w edytorze tekstu.
- Stosuje poznane narzędzia formatowania.
- Radzi sobie z pisaniem w edytorze tekstu oraz rysowaniem w edytorze grafiki.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- Posługuje się komputerem w zakresie uruchamiania programu.
- Wie co to jest folder.
- Potrafi wskazać pasek zadań,
- Potrafi odnaleźć swoje pliki w komputerze.
- Samodzielnie tworzy nowy folder.
- Czasami korzysta pomocy w posługiwaniu się programem Scratch
- Z pomocą wykonuje zadania związane z narzędziem *Obróć w pionie*.
- Pod kierunkiem wykorzystuje wybrane narzędzia do obróbki tekstu.
- Pisze w edytorze tekstu pod kierunkiem.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.

- Wie co to jest folder i jak brzmi inna jego nazwa.
- 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.
- Zapisuje pliki.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- Zna podstawowe elementy budowy stanowiska komputerowego.
- Zna zasady obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Rozpoznaje: czy komputer jest włączony, czy nie.
- Samodzielnie odnajduje i otwiera plik z ćwiczeniem.
- Uruchamia program graficzny Paint i z pomocą korzysta z jego narzędzi.
- Píše w edytorze tekstu oraz korzysta z programu graficznego z pomocą nauczyciela.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- nie spełnia wymagań wymienionych przy ocenie dopuszczającej