

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ DLA KLASY II

Edukacja informatyczna	W zakresie obsługi komputera	6	Wykazuje szczególne zainteresowanie nowoczesnymi technologiami informatyczno-komunikacyjnymi, samodzielnie uruchamia poznane programy.
		5	Rozwija swoje zainteresowania wykorzystując poznane programy.
		4	Umie posługiwać się wybranymi programami i grami edukacyjnymi.
		3	Posługuje się komputerem w zakresie uruchamiania programu.
		2	Potrafi posługiwać się myszką i klawiaturą.
		1	Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.
	W zakresie poszukiwania informacji i tworzenia własnych dokumentów: tekstów i rysunków	6	Samodzielnie wykonuje i zapisuje w postaci dokumentu swoje prace, potrafi w pełni wykorzystać możliwości programu, w którym pracuje. Umie odtwarzać animacje i prezentacje multimedialne.
		5	Samodzielnie wykonuje i zapisuje swoje prace. Potrafi kopiować i wstawiać elementy grafiki w dokumenty tekstowe. Swobodnie porusza się po stronach internetowych.
		4	Potrafi zapisać w postaci dokumentu swoje prace. Porusza się po stronach internetowych w określonym zakresie.
		3	Wykonuje proste zadania za pomocą edytora grafiki Paint i edytora tekstu Word z pomocą nauczyciela. Potrafi znaleźć wskazane przez nauczyciela strony internetowe.
		2	Umie napisać wyrazy i zdania za pomocą klawiatury. Potrafi wybrać informacje z wybranej przez nauczyciela strony.
		1	Potrafi wpisać za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki. Umie dostrzec na stronie internetowej elementy aktywne.
	W zakresie bezpieczeństwa pracy z komputerem- zdrowotne i wychowawcze ograniczenia w korzystaniu z komputera	6	Zna zagrożenia dla zdrowia i własnego rozwoju, wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera; rozumie konieczność odpowiedniego zachowania w społeczności internetowej oraz konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.
		5	Zna i rozumie, jakie zagrożenia wynikają z nieprawidłowego korzystania z komputera i Internetu.
		4	Zna zagrożenia wynikające z nieprawidłowego korzystania z komputera i Internetu.
		3	Wymienia niektóre lub wybrane zagrożenia wynikające z korzystania z urządzeń techniki komputerowej.
		2	Posiada rozeznanie w zakresie podstawowych zagrożeń wynikających z korzystania z urządzeń techniki komputerowej.
		1	Sprawia problemy wychowawcze związane z przestrzeganiem regulaminu pracowni komputerowej.

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ W KLASIE II

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
dopuszczający (dop) 2	<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, nie kończy pracy, <ul style="list-style-type: none"> • ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.
dostateczny (dst) 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, 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.
dobry (db) 4	<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,

	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
bardzo dobry (bdb) 5	<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, • zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.
celujący (cel) 6	<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.