

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ DLA KLASY III

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 EDUKACJA INFORMATYCZNEJ W KLASIE III

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

	<ul style="list-style-type: none"> • zna kalkulator, • tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.
bardzo dobry (bdb) 5	<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, przerzuca 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.
celujący (cel) 6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • sprawnie posługuje się programem Logomocja, Scratch • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.