

WYMAGANIA EDUKACYJNE **EDUKACJA INFORMATYCZNA**

KLASA I SZKOŁA PODSTAWOWA

Skala oceny opisowej uwzględnia 4 poziomy umiejętności:

A – poziom wysoki: uczeń doskonale opanował wiadomości i umiejętności programowe, samodzielnie poszerza wiedzę, rokuje uzyskiwanie bardzo dobrych wyników w dalszej edukacji;

B – poziom średni: uczeń bardzo dobrze opanował wiadomości i umiejętności programowe, rokuje uzyskiwanie bardzo dobrych i dobrych wyników w dalszej edukacji;

C – poziom zadowolający: uczeń opanował w dobrym stopniu wiadomości i umiejętności programowe, rokuje osiągnięcie sukcesów w dalszej edukacji, ale wymaga systematycznego doskonalenia i utrwalania wiadomości;

D – poziom niski: uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności programowe, osiągnął kompetencje niezbędne do dalszej edukacji, ale będzie wymagał indywidualnego wsparcia w niektórych funkcjach.

A.

- zna i zawsze stosuje zasady obowiązujące w pracowni komputerowej,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa przy obsłudze komputera (w tym Internetu);
- zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera i ich unika;
- rozpoznaje czy komputer jest włączony czy wyłączony;
- sprawnie i samodzielnie obsługuje komputer;
- bezbłędnie nazywa elementy zestawu komputerowego;
- biegle obsługuje edytor grafiki i tekstu;
- zmienia pędzel w programie Paint
- zmienia kolory i grubość pędzli w programie Paint
- wyjaśnia, do czego służą i wykorzystuje klawisze enter, shift, spacja oraz klawisze strzałek
- koloruje w programie Paint używając kolorów niestandardowych
- objaśnia pojęcia program, programowanie
- samodzielnie rozwiązuje zagadki logiczne prowadzące do odkrywania algorytmów
- formatuje i redaguje tekst w edytorze Word
- zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe;
- potrafi samodzielnie utworzyć folder i zapisać wyniki swojej pracy;
- samodzielnie wykonuje ćwiczenia.

B.

- zna i przestrzega zasad z regulaminu pracowni komputerowej, bezpiecznie pracuje przy komputerze;
- współpracuje w grupie podczas pracy przy komputerze
- służy innym pomocą w czasie wykonywania zadań i pracy z komputerem
- pisze na klawiaturze komputera, używając wielu liter alfabetu
- posługuje się biegle programem graficznym w komputerze
- wie kiedy komputer jest włączony;
- wie jakie zagrożenia wynikają z niewłaściwego korzystania z komputera;
- rozróżnia i wymienia oraz wskazuje 4 elementy podstawowego zestawu komputerowego;
- prawidłowo i zazwyczaj samodzielnie obsługuje komputer;
- zna pojęcia kursor, okno

- odkrywa działanie wskazanych przycisków w oknie programu
- - uruchamia aplikację Notatnik
- prawidłowo trzyma i uruchamia płytę CD
- sprawnie posługuje się edytorem grafiki i tekstu;
- wyszukuje elementy graficzne nie pasujące do zbioru;
- wycina, wkleja i kopiuje elementy za pomocą skrótów;
- wstawia pole tekstowe do edytora grafiki;
- tworzy proste dokumenty tekstowe, formatuje czcionkę;
- rozwiązuje zagadki logiczne
- zapisuje wyniki swojej pracy;
- wykonuje ćwiczenia.

C.

- stosuje zasad bezpieczeństwa przy obsłudze komputera;
- potrafi poprawnie włączyć i wyłączyć komputer;
- wie jak unikać zagrożeń związanych z niewłaściwą pracą przy komputerze;
- wymienia i wskazuje 4 elementy podstawowego zestawu komputerowego;
- wie, że laptop, smartfon i tablet to także komputery
- obsługuje komputer pod kierunkiem nauczyciela;
- posługuje się edytorem grafiki i tekstu, ale wymaga wsparcia;
- zmienia pędzel w programie Paint
- zmienia kolory i grubość pędzli w programie Paint
- wie, do czego służą i wykorzystuje klawisze enter, shift, spacja oraz klawisze strzałek
- koloruje w programie Paint
- przenosi elementy w edytorze grafiki
- zna skróty klawiaturowe
- zna pojęcia program, programowanie
- buduje proste komunikaty do sterowania obiektem (osobą)
- rysuje linie zgodnie ze wskazaniami prostych komunikatów
- z pomocą nauczyciela zapisuje wyniki swojej pracy;
- wykonuje ćwiczenia.

D.

- wie jak bezpiecznie pracować z komputerem;
- włącza i wyłącza komputer;
- wie, jak należy obsługiwać komputer, ale w praktyce potrzebuje wsparcia nauczyciela;
- potrafi wskazać podstawowe elementy zestawu komputerowego;
- potrafi wykonać proste rysunki w programie graficznym i niektóre zadania w edytorze tekstu, ale pod kierunkiem nauczyciela;
- potrafi otworzyć wskazany plik;
- wykonuje niektóre ćwiczenia.

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Na edukacji informatycznej uczeń otrzymuje punkty z:

- sprawdzianów wiadomości i testów obejmujących materiał z całego działu (zapowiedzianych),
- zadań praktycznych wykonywanych na zajęciach,
- pracy i ćwiczeń wykonywanych na lekcji;
- prac pozalekcyjnych (np. konkurs, projekt).

SPOSÓB UZYSKANIA OCENY	LICZBA OCEN
Sprawdziany i testy	0 – 1
Praca oraz ćwiczenia wykonywane na zajęciach	1 - 2
Prace praktyczne	min. 4

Podczas bieżącego oceniania stosowana jest skala punktowa:

- 6 – wspaniale;
- 5 – bardzo ładnie, bardzo dobrze;
- 4 – ładnie, dobrze;
- 3 – jeszcze popracuj;
- 2 – musisz popracować, poprawić się;
- 1 – jeszcze tego nie umiesz;

WARUNKI UZYSKANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ Z INFORMATYKI

- Nauczyciel ustala przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną z edukacji informatycznej na 14 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej .
- W terminie 3 dni od ustalenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej, rodzic (prawny opiekun) mogą złożyć do nauczyciela informatyki wniosek o ustalenie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- O ocenę wyższą niż przewidywana może ubiegać się uczeń, który:
 - otrzymał pozytywną ocenę klasyfikacyjną śródroczną z edukacji informatycznej,
 - nie opuścił bez usprawiedliwienia żadnej godziny edukacji informatycznej;
 - pisał w terminie wszystkie testy i sprawdziany, przez pierwszy termin rozumie się również pisanie w terminie ustalonym przez nauczyciela, jeżeli nieobecność spowodowana była dłuższą chorobą lub inną trudną do przewidzenia sytuacją;
 - wykonał i oddał do oceny wszystkie prace praktyczne wykonywane na edukacji informatycznej, na których uczeń był obecny.
- Jeżeli nauczyciel uzna, iż wniosek jest zasadny, przeprowadza sprawdzian zawierający ćwiczenia praktyczne stosownie do wymagań edukacyjnych. Nauczyciel przygotowuje sprawdzian oraz ćwiczenia praktyczne zawierający treści programowe zgodne z wymaganiami edukacyjnymi. Nauczyciel wyznacza termin sprawdzianu i informuje o tym ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów). Podczas sprawdzianu oraz wykonywania ćwiczeń praktycznych pracę ucznia nadzoruje nauczyciel edukacji informatycznej. Dopuszcza się możliwość udziału w sprawdzianie innego nauczyciela lub wychowawcy, w obecności nauczyciela nadzorującego sprawdzian.
- Uczeń otrzymuje wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną z edukacji informatycznej, zgodną z wymaganiami edukacyjnymi. Udział w sprawdzianie nie może powodować ustalenia oceny niższej niż przewidywana.
- Jeżeli uczeń nie przystąpi do sprawdzianu w wyznaczonym terminie, ocena przewidywana staje się ustaloną.

mgr inż. Zuzanna Wielkiewicz