|  |  |
| --- | --- |
| **OCENA** | **Opis wymagań** |
| dopuszczający  (dop)  2 | Uczeń:   * zna i stosuje kilka podstawowych zasad zachowania się w pracowni komputerowej oraz przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze * 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. * z pomocą nauczyciela uruchamia programy * potrafi zamknąć program * nie w pełni rozumie zagrożenie dla zdrowia wynikające z nieprawidłowego korzystania  z komputera * z pomocą nauczyciela wykonuje proste rysunki * z pomocą nauczyciela korzysta z Internetu * jest świadomy istnienia wirusów komputerowych * posługuje się myszą komputerową i klawiaturą, pracując własnym tempem * z pomocą nauczyciela wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia * nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym oraz otwiera istniejący dokument zapisany w pliku w folderze domyślnym – wykonuje te czynności pod kierunkiem nauczyciela * potrafi poprawić, uzupełnić i ponownie zapisać dokument w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą – wykonuje te czynności z pomocą nauczyciela * potrafi zastosować metodę **przeciągnij i upuść** do zmiany położenia elementu (ikony, obrazu lub jego fragmentu) w oknie gry edukacyjnej,  z programu edukacyjnego, edytora grafiki lub na slajdzie prezentacji multimedialnej * korzysta (z pomocą nauczyciela) ze **Schowka**, m.in. do kopiowania, wycinania i wklejania: obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu * z pomocą nauczyciela steruje obiektem graficznym na ekranie, np. w przód, w lewo,  w prawo * z pomocą nauczyciela wykonuje prostą prezentację komputerową (składającą się najwyżej z trzech slajdów) wstawia tekst * potrafi przepisać krótki tekst (dwa wiersze), korzystając z edytora tekstu |
| dostateczny  (dst)  3 | * pamięta niektóre zasady obowiązujące  w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, * zna dwa sposoby uruchamiania programów, potrafi uruchomić program w jeden sposób, np. klikając ikonę programu na pulpicie * wskazuje podstawowe elementy okna programu: pasek menu, pasek narzędzi, obszar roboczy, paski przewijania, przycisk zamykania okna * 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. * powiększa i pomniejsza obraz korzystając  z karty Widok * potrafi uruchomić aplikację Paint 3D * wie, że gry mogą bawić i uczyć, ale również zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających  z korzystania z niewłaściwych gier * potrafi podać kilka (przynajmniej dwa) przykładów praktycznych zastosowań komputera w życiu codziennym i w pracy ludzi dorosłych * potrafi uruchomić przeglądarkę internetową  i w otwartym oknie programu wskazać: pasek adresu, wybrane przyciski paska narzędzi, m.in. przejście do poprzedniej strony, przejście do następnej strony * potrafi na konkretnym przykładzie pokazać, jak otworzyć stronę internetową o znanym adresie  i poszukać konkretnych informacji, klikając na wyróżniony tekst lub obraz (czasem z pomocą nauczyciela) * steruje obiektem graficznym na ekranie, np. w przód, w lewo, w prawo * tworzy program, w którym stosuje polecenia składające się na sterowanie obiektem na ekranie * zna zasady tworzenia prostych programów komputerowych w wizualnym środowisku programowania * tworzy program składający się z kilku poleceń * edytor grafiki: potrafi skorzystać z kilku wybranych narzędzi malarskich, tworzy kompozycje składające się z figur geometrycznych, używając narzędzi umożliwiających rysowanie figur geometrycznych; * potrafi kolorować rysunki w edytorze grafiki, używając szerszej palety kolorów, w tym wypełniać kolorem obszary zamknięte * z pomocą nauczyciela wykonuje prostą prezentację komputerową (składającą się najwyżej z trzech slajdów) na zadany temat: ustala tło slajdu, umieszcza na slajdach krótkie napisy, wstawia z pliku rysunki i zdjęcia, dodaje proste animacje na elementy umieszczone na slajdzie. * potrafi napisać w edytorze tekstu wielkie i małe litery oraz polskie litery ze znakami diakrytycznymi (z pomocą nauczyciela); * potrafi wskazać w oknie z otwartym dokumentem tekstowym wiersz tekstu, margines, kursor tekstowy, kursor myszy, spację |
| dobry  (db)  4 | * prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej, * tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint, * pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Obrazy Online * po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek, * posługuje się klawiaturą, * tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace * posługuje się narzędziami: Kształty 2D i 3D, Nalepki (powiększa i zmniejsza, obraca) * przerzuca obiekty w pionie i w poziomie * obraca obiekty w prawo i w lewo * tworzy samodzielnie proste dokumenty komputerowe i wykonuje na nich podstawowe operacje * wie o konieczności posiadania licencji na używane programy komputerowe * podaje przykłady programów, w których stosował metodę **przeciągnij i upuść** * korzysta ze **Schowka**, m.in. do kopiowania, wycinania i wklejania: obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu * podaje przykłady zagrożeń wynikających  z korzystania z niewłaściwych gier (wielokrotne życie, przemoc, elementy okrucieństwa) * wie, że Internet stanowi nieograniczone źródło informacji i umożliwia komunikację; * wie, że Internet niesie ze sobą również zagrożenia * próbuje samodzielnie określić, czym jest Internet i jakie informacje można w nim znaleźć; * wymienia kilka usług internetowych * stosuje w programach powtarzanie poleceń * wprowadza krótki (jednowyrazowy) napis do pola tekstowego w obszarze rysunku * wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, kopiuje, wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, zaznacza i usuwa fragment rysunku. * zauważa podobieństwo w stosowaniu narzędzi komputerowych i rzeczywistych: gumki, ołówka, pędzli i farb; * potrafi uruchomić i przeglądać przykładową prezentację multimedialną * potrafi zaplanować prezentację na zadany temat i zgromadzić potrzebne materiały (rysunki, zdjęcia, teksty) * porusza się po tekście za pomocą kursora myszy * potrafi wykonać prostą modyfikację tekstu: wstawić, zmienić, usunąć litery i wyrazy – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela |
| Bardzo dobry  bdb)  5 | Uczeń:   * wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, * uruchamia program w wybrany przez siebie sposób * potrafi wymienić podobieństwa i różnice w budowie okien programów, z których korzysta, oraz zauważa podobieństwo operacji wykonywanych w różnych programach * samodzielnie wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia * zauważa podobieństwa w nazywaniu, zapisywaniu i otwieraniu dokumentów niezależnie od programu * dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediów, * 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, Obrazy Online * 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 min prace * potrafi dyskutować na temat zastosowania komputera w życiu codziennym oraz w pracy ludzi dorosłych * potrafi samodzielnie szukać konkretnych informacji na stronie o podanym adresie * podaje przykłady pożądanego i niepożądanego zachowania w Internecie * posługuje się wybranym środowiskiem programowania w celu rozwiązania zadania * potrafi samodzielnie znaleźć potrzebne polecenia * programowanie: potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu * samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania) i zapisuje rozwiązanie, korzystając z wizualnego języka programowania * wprowadza krótki tekst do pola tekstowego w obszarze rysunku * wie, jak uzyskać wielkie litery i polskie litery ze znakami diakrytycznymi oraz jak zmienić parametry czcionki * wykonuje podstawowe operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, kopiuje, wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, zaznacza i usuwa fragment rysunku. * potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego * samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki * potrafi samodzielnie tworzyć kompozycje, w których stosuje operacje na fragmentach rysunku * potrafi zaplanować prezentację na zadany temat i zgromadzić potrzebne materiały (rysunki, zdjęcia, teksty) * potrafi utworzyć prezentację na wybrany temat składającą się z kilku slajdów * potrafi zastosować podstawowe zasady tworzenia prezentacji multimedialnej, m.in. wybrać czytelny rozmiar czcionki, odpowiednio dobrać kolory tła i czcionki, prawidłowo rozmieścić poszczególne elementy na slajdzie * samodzielnie pisze własny, krótki tekst w edytorze tekstu, stosując wielkie i małe litery oraz polskie litery ze znakami diakrytycznymi * porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem * potrafi samodzielnie zmodyfikować tekst * potrafi zmienić krój, rozmiar, kolor czcionki, stosuje pochylenie, pogrubienie i podkreślenie w edytorze tekstu * wyrównuje tekst (do lewej, do prawej, do środka) |
| Celujący  (cel)  6 | Uczeń:   * 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, * bierze udział w konkursach szkolnych  i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy * projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego wizualnego środowiska programowania * posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione  w powyższych wymaganiach. |