|  |  |
| --- | --- |
| **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 dobrybdb)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.
 |