

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) • przesuwa 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 multimedialnych, • samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, • tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, • samodzielnie zaznacza, przesuwa, przerywa 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 nim 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.