

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 • 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, edytora grafiki • korzysta (z pomocą nauczyciela) ze Schowka, m.in. do kopiowania, wycinania i wklejania: obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu • 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 • 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 • 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 • 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; • 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 • tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, • samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa 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 folder i zapisuje w nim prace • 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 • 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 • posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w powyższych wymaganiach.