

Roczne wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej klasa I

OCENA	Opis wymagań
dopuszczający (dop) 2	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga częstej pomocy i przypominania zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii; • z pomocą nauczyciela rozpoznaje podstawowe elementy zestawu komputerowego i uruchamia wskazaną aplikację; • z pomocą posługuje się myszą komputerową i wykonuje proste ćwiczenia interaktywne; • z pomocą nauczyciela uruchamia edytor grafiki i próbuje wykonać prosty rysunek; • z pomocą korzysta z podstawowych narzędzi edytora grafiki: Prostokąt, Wypełnij, Trójkąt, Oval, Ołówek, Gumka, Pędzel i Linia; • z pomocą korzysta z narzędzia Lupa oraz wykonuje proste czynności w edytorze grafiki; • podejmuje próby wykonania zadania według podanej instrukcji. • z pomocą nauczyciela odnajduje wybrane klawisze na klawiaturze i podejmuje próby pisania prostego tekstu; • z pomocą wykonuje proste zadania związane z planowaniem przestrzeni i sterowaniem obiektem; • z pomocą stosuje pojedyncze polecenia ruchu w prostych zadaniach programistycznych; • wie, że podczas korzystania z internetu należy stosować zasady bezpieczeństwa, ale wymaga ich przypominania.
dostateczny (dst) 3	Uczeń: • zna niektóre zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej i zwykle stosuje je po przypomnieniu; • rozpoznaje podstawowe elementy zestawu komputerowego oraz wie, do czego służy mysz komputerowa; • z niewielką pomocą uruchamia i wyłącza komputer oraz wskazany program; • wie, czym są pulpit i ikony oraz z pomocą uruchamia program z menu Start; • korzysta z podstawowych kształtów w edytorze grafiki i wypełnia je kolorem;

	• korzysta z narzędzi Ołówek, Gumka, Pędzel, Linia i Lupa, czasami potrzebując pomocy; • wie, do czego służy polecenie Cofnij i potrafi zastosować je z pomocą; • tworzy proste rysunki według wzoru i kończy większość rozpoczętych prac. • zna przeznaczenie klawiszy Spacja, Delete, Backspace, Shift, Caps Lock i Enter oraz stosuje część z nich z pomocą; • z pomocą formatuje prosty tekst, korzystając z koloru czcionki, pogrubienia, kursywy lub podkreślenia; • z pomocą korzysta z narzędzi Tekst i Zaznaczenie w edytorze grafiki; • wykonuje proste zadania dotyczące planowania przestrzeni; • stosuje podstawowe polecenia ruchu i z pomocą układa krótką sekwencję poleceń; • zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu i higieny cyfrowej.
dobry (db) 4	Uczeń: • przestrzega zasad bezpieczeństwa i ergonomii podczas pracy przy komputerze; • samodzielnie uruchamia komputer i wskazane aplikacje oraz prawidłowo kończy pracę; • rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego, posługuje się myszą; • rozumie pojęcia pulpit i ikona oraz uruchamia program z menu Start; • samodzielnie korzysta z poznanych kształtów i narzędzia Wypełnij w edytorze grafiki; • korzysta z narzędzi Ołówek, Gumka, Pędzel, Aerograf, Linia i Lupa; • zmienia kolor, szerokość linii i wybrane właściwości rysowanych elementów; • tworzy proste rysunki według podanych etapów, układa elementy w logicznym porządku i prezentuje efekt pracy. • sprawnie posługuje się podstawowymi klawiszami podczas edycji tekstu, w tym Spacją, Delete, Backspace, Shift, Caps Lock i Enter; • stosuje w edytorze tekstu kolor czcionki, pogrubienie, kursywę i podkreślenie;

	• korzysta z prawego klawisza Alt oraz kombinacji Alt i Shift zgodnie z poznanymi zastosowaniami; • korzysta z narzędzi Tekst i Zaznaczenie w edytorze grafiki; • planuje proste działania i wykonuje zadania związane z zagospodarowaniem otoczenia; • steruje obiektem na ekranie za pomocą poleceń ruchu oraz stosuje polecenia START, STOP i „weź”; • układa proste sekwencje poleceń i odnajduje drogę w labiryncie; • zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu, rozumie potrzebę ograniczania czasu ekranowego i dbania o higienę cyfrową.
Bardzo dobry bdb) 5	Uczeń: • wzorowo przestrzega zasad bezpieczeństwa, higieny cyfrowej i ergonomii oraz dba o porządek na stanowisku; • sprawnie i samodzielnie obsługuje podstawowy zestaw komputerowy oraz uruchamia potrzebne aplikacje; • swobodnie posługuje się myszą i poznanymi elementami interfejsu programu; • samodzielnie i poprawnie wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki, dobierając je do zadania; • tworzy estetyczne, pomysłowe prace z wykorzystaniem kształtów, kolorów, różnych rodzajów pędzla, linii i narzędzia Lupa; • samodzielnie stosuje polecenie Cofnij i rozwiązuje proste problemy pojawiające się podczas pracy; • wykonuje prace według własnego pomysłu, potrafi opowiedzieć o sposobie ich wykonania i ocenić efekt swojej pracy; • sprawnie wykonuje ćwiczenia interaktywne i kończy rozpoczęte zadania. • sprawnie redaguje prosty tekst i świadomie wykorzystuje poznane klawisze oraz podstawowe narzędzia formatowania; • samodzielnie stosuje kolor czcionki, pogrubienie, kursywę i podkreślenie oraz poprawnie korzysta z prawego Alt i Shift;

	• samodzielnie wykorzystuje narzędzia Tekst i Zaznaczenie w edytorze grafiki; • planuje i realizuje proste projekty dotyczące otaczającej przestrzeni, prezentując efekt swojej pracy; • samodzielnie planuje sekwencje ruchów i steruje obiektem na ekranie za pomocą poznanych poleceń; • rozwiązuje proste problemy algorytmiczne, poprawia błędne sekwencje i proponuje własne rozwiązania; • świadomie stosuje zasady bezpieczeństwa w internecie, higieny cyfrowej i ergonomii oraz potrafi wyjaśnić ich znaczenie; • łączy umiejętności z zakresu grafiki, tekstu i programowania podczas wykonywania zadań.
Celujący (cel) 6	Uczeń: • bardzo sprawnie, samodzielnie i twórczo wykorzystuje poznane narzędzia oraz wiadomości w nowych sytuacjach; • projektuje oryginalne, estetyczne prace graficzne, świadomie dobierając narzędzia i ich ustawienia; • samodzielnie rozwiązuje problemy, proponuje własne sposoby wykonania zadań i potrafi uzasadnić wybór rozwiązania; • sprawnie wykonuje zadania dodatkowe i łamigłówki rozwijające logiczne myślenie; • dzieli się wiedzą i pomaga innym w bezpieczny i właściwy sposób korzystać z poznanych narzędzi cyfrowych; • wykazuje szczególne zainteresowanie informatyką i podejmuje dodatkowe aktywności związane z tematyką zajęć. • samodzielnie tworzy bardziej rozbudowane prace łączące tekst, grafikę, planowanie i elementy programowania; • układa własne sekwencje poleceń, przewiduje ich efekt, wykrywa błędy i modyfikuje rozwiązania; • twórczo wykorzystuje poznane narzędzia cyfrowe do realizacji własnych pomysłów; • potrafi wyjaśnić zasady bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z internetu

Roczne wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej klasa I

	oraz wskazać przykłady właściwych zachowań; • sprawnie rozwiązuje zadania dodatkowe wymagające logicznego i algorytmicznego myślenia; • wykazuje szczególne zainteresowanie informatyką i samodzielnie rozwija umiejętności wykraczające poza typowe zadania realizowane na lekcji.
--	--