

Edukacja informatyczna

Niezbędne wymagania do uzyskania oceny opisowej

Klasa I

1. PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

- ✓ zna zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej,
- ✓ zna zasady pracy na komputerze,
- ✓ potrafi wymienić i wskazać elementy podstawowego zestawu komputerowego,
- ✓ potrafi uruchomić i zamknąć komputer,
- ✓ potrafi posługiwać się myszką komputerową i uruchomić program.

2. EDYTOR GRAFIKI PAINT:

Uczeń:

- ✓ zna i potrafi zastosować narzędzia: Wypełnij kolorem, Ołówek, Gumka, Pędzel, Lupa, Tekst, Prostokąt, Trójkąt, Owale, Linia;
- ✓ umie zaznaczyć cały obraz lub jego fragment;
- ✓ potrafi przesuwać zaznaczone fragmenty;
- ✓ potrafi cofnąć wykonywane czynności;
- ✓ potrafi zaznaczyć i usunąć fragment rysunku.

3. PROGRAMOWANIE – BALTIE:

Uczeń:

- ✓ buduje sceny w programie,
- ✓ zmienia i uzupełnia sceny w programie,
- ✓ korzystając z programu rozwiązuje proste zadania z matematyki,
- ✓ korzystając z programu rozwiązuje proste ćwiczenia utrwalające znajomość liter, sylab i odczytywania wyrazów

Klasa II

1. PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

- ✓ potrafi uruchomić programy z menu Start;
- ✓ korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij;
- ✓ potrafi tworzyć i nazywać nowe foldery;
- ✓ potrafi uruchomić i wykorzystać do obliczeń kalkulator komputerowy.

2. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE

Uczeń:

- ✓ odtwarza prezentacje multimedialne i animuje elementy slajdów;
- ✓ zmienia i uzupełnia prezentacje multimedialne;
- ✓ tworzy proste prezentacje komputerowe na zadany temat

3. EDYTOR GRAFIKI - PAINT:

Uczeń:

- ✓ tworzy komputerowe rysunki korzystając z narzędzi do rysowania,
- ✓ otwiera rysunki zapisane w pliku i modyfikuje je;
- ✓ zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu korzystając z poleceń Zapisz jako... i Zapisz;
- ✓ zna i potrafi zastosować narzędzia: Zaznaczanie przezroczyste, Zaznacz wszystko, Usuń, Kopiuj, Wklej, Kontur, Wypełnienie kształtu;
- ✓ umieszcza napisy na rysunku, wie jak napisać wielką literę, polską literę oraz jak zmienić kolor i rozmiar czcionki;
- ✓ tworzy rysunek na zadany temat stosując metodę kopiowania i wklejania

4. PROGRAMOWANIE - BALTIE:

Uczeń:

- ✓ buduje proste sceny symetryczne,
- ✓ steruje czarodziejem,
- ✓ korzysta z możliwości powtarzania poleceń,
- ✓ rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów;
- ✓ tworzy proste programy w trybie Programowanie,
- ✓ zapisuje scenę i program w folderze wskazanym przez nauczyciela,

Klasa III

1. PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

- ✓ zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera;
- ✓ korzystając z wybranych gier edukacyjnych rozwija i utrwala zdolności manualne.

2. EDYTOR GRAFIKI - PAINT:

Uczeń:

- ✓ tworzy komputerowe rysunki korzystając z poznanych narzędzi malarskich i metod rysowania;
- ✓ korzysta z pasków przewijania, zmienia rozmiar obszaru do rysowania;
- ✓ stosuje skróty klawiaturowe i pisze tekst w polu tekstowym.

3. EDYTOR TEKSTU - WORD:

Uczeń:

- ✓ pisze krótki tekst w edytorze tekstu,
- ✓ poprawia i uzupełnia tekst,
- ✓ modyfikuje tekst (zmienia rodzaj, rozmiar i kolor czcionki, stosuje pochylenie, pogrubienie i podkreślenie, wyrównuje tekst),
- ✓ wykonuje operacje na fragmentach tekstu (kopiuje, wkleja, wycina),
- ✓ zapisuje dokument tekstowy w pliku i otwiera go.

4. PROGRAMOWANIE - BALTIE:

Uczeń:

- ✓ buduje i wyczarowuje sceny w programie Baltie,
- ✓ tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania poleceń w programie Baltie,
- ✓ poznaje środowisko Scratch (uruchamia program, zmienia tło sceny, dodaje nowego duszka, korzysta z możliwości powtarzania poleceń, tworzy prosty program).

5. INTERNET:

Uczeń:

- ✓ otwiera i przegląda stronę internetową,
- ✓ wyszukuje informacje na stronie internetowej,
- ✓ zna zasady bezpieczeństwa w Internecie.

Ocenie opisowej podlegają:

- wypowiedzi ustne,
- ćwiczenia praktyczne,
- aktywność na lekcji.