

Zespół Szkół w Wysokiej Głogowskiej

**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania
przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych
ocen klasyfikacyjnych**

EDUKACJA INFORMATYCZNA

KL. I – III

Rok szkolny 2023/2024

Opracowanie:

Karolina Gotkowska

1. Głównym celem informatyki w klasach 1–3 jest:

- Rozwijanie myślenia logicznego, abstrakcyjnego i przyczynowo-skutkowego oraz wyobraźni przestrzennej, spostrzegawczości.
- Doskonalenie umiejętności czytania, pisania i rachowania z wykorzystaniem komputera.
- Pobudzanie i pogłębianie zainteresowań dziecka.
- Przygotowanie do programowania.
- Wdrażanie do samodzielnego korzystania z aplikacji komputerowych.
- Nabycie umiejętności posługiwania się komputerem i urządzeniami cyfrowymi oraz urządzeniami współpracującymi z komputerem.
- Posługiwanie się zasobami internetowymi.
- Rozwiązywanie zadań przy pomocy poznanej oprogramowania.
- Poznanie zasad bezpiecznego korzystania z internetu oraz z efektów cudzej pracy.
- Wdrażanie do samodzielnego rozwiązywania problemów i do pracy w zespole.
- Zapobieganie powstawaniu chorób narządu ruchu i wzroku.

2. Ocenie podlegają

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w podręczniku i zeszytach ćwiczeń,
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność-stopień zaangażowania podczas wykonywania zadań, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przewyższanie trudności).

3. Oceny śródroczne i roczne są ocenami opisowymi, sformułowanymi na podstawie otrzymanych przez ucznia ocen cząstkowych.

4. W nauczaniu dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, możliwości ucznia są punktem wyjścia do formułowania wymagań, dlatego ocenia się przede wszystkim postępy i wkład pracy oraz wysiłek włożony w przyswojenie wiadomości przez danego ucznia.

5. Ćwiczenia praktyczne wykonywane na komputerze są obowiązkowe. Uczeń, który był nieobecny na lekcji jest zobowiązany do uzupełnienia ich. W sytuacjach uzasadnionych nauczyciel może zwolnić ucznia z zaliczania zaległego ćwiczenia. Brak wykonania ćwiczenia nauczyciel oznacza wpisując w rubrykę ocen „0”.

6. Szczegółowe wymagania wobec uczniów w poszczególnych klasach edukacji wczesnoszkolnej:

OCENA	OPIS WYMAGAŃ NA OCENY W KLASIE I – I półrocze
dopuszczający	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela• nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej,• ma trudności z uruchamianiem komputera,• potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy,

	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program, zna niektóre elementy zestawu komputerowego, z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego, ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy, zna większość narzędzi programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku, po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Internetu, sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury, zna i nazywa elementy zestawu komputerowego, prawidłowo uruchamia i obsługuje programy z pulpitu, zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze, pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word.
celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku, potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go, samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze

OCENA	OPIS WYMAGAŃ NA OCENY W KLASIE I – II półrocze
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej, ma trudności z uruchamianiem komputera, potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy,

	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program, zna niektóre elementy zestawu komputerowego, z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego, ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy, zna większość narzędzi programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku, po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Internetu, sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury, zna i nazywa elementy zestawu komputerowego, prawidłowo uruchamia i obsługuje programy z pulpitu, zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze, pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word.
celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku, potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go, samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze

W klasie drugiej uczniowie doskonali umiejętności nabyte w klasie 1 oraz poszerzają swoją wiedzę i zakres kompetencji poprzez rozszerzenie już znanych zagadnień oraz poznawanie nowych treści.

OCENA	OPIS WYMAGAŃ NA OCENY W KLASIE II – I półrocze
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury, z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie

	graficznym Paint, nie kończy pracy, • ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.
dostateczny	Uczeń: • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny), • zna niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów, • ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, • w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela, • ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.
dobry	Uczeń: • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy, • posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania, • pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.
bardzo dobry	Uczeń: • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury • prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne, • samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint, • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu, • samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, • zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.
celujący	Uczeń: • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

OCENA	OPIS WYMAGAŃ NA OCENY W KLASIE II – II półrocze
dopuszczający	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, • sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury, • z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy, • ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.
dostateczny	Uczeń: • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny), • zna niektóre elementy zestawu komputerowego,

	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów, • ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, • w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela, • ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy, • posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania, • pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury • prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne, • samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint, • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu, • samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, • zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.
celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

W klasie trzeciej uczniowie doskonalały umiejętności nabyte w klasie 1 i 2 oraz poszerzają swoją wiedzę i zakres kompetencji poprzez rozszerzenie już znanych zagadnień oraz poznawanie nowych treści.

OCENA	OPIS WYMAGAŃ NA OCENY W KLASIE III – I półrocze
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela, • 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.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint,

	<ul style="list-style-type: none"> • pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty, • po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek, • posługuje się klawiaturą, • tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint, • zna kalkulator, • tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • 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, Cliparty, • 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.
celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • sprawnie posługuje się programem Logomocja, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy. • poznaje środowisko Scratch (uruchamia program, korzysta z grupy bloków: Ruch, Wygląd).

OCENA	OPIS WYMAGAŃ NA OCENY W KLASIE III – II półrocze
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela, • 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.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint, • pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty, • po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek, • posługuje się klawiaturą, • tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint,

	<ul style="list-style-type: none"> • zna kalkulator, • tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediiów, • 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, Cliparty, • 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.
celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • sprawnie posługuje się programem Logomocja, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy. • poznaje środowisko Scratch (uruchamia program, korzysta z grupy bloków: Ruch, Wygląd).