Renata Nowak

Kalejdoskop ucznia. Program nauczania informatyki w klasach 1-3

 Autorzy: A. Kulesza

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE OCENY KLASYFIKACYJNE Z PRZEDMIOTU EDUKACJA INFORMATYCZNA DLA ODDZIAŁU 3a gr 2**

**NA ROK SZKOLNY 2020/2021**

 Na podstawie rozdziału V Statutu Szkoły Podstawowej w Zielonkach-Parceli ustala się poniższe wymagania.

**Osiągnięcia wychowawcze:**

**Uczeń:**

* przestrzega dyscypliny na zajęciach, w tym zasad bezpiecznej pracy przy komputerze.
* dba o porządek na stanowisku komputerowym;
* stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu;
* szanuje pracę innych i przestrzega zasad ochrony zasobów komputera;
* korzysta z gier komputerowych przeznaczonych dla dzieci;
* uświadamia sobie nierzeczywistość świata, który jest przedstawiany w grach komputerowych.
* słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia;
* rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną;
* świadomie korzysta z Internetu – unika stron nieprzeznaczonych dla dzieci;
* stara się nie nawiązywać poprzez Internet kontaktów z nieznajomymi osobami;
* przestrzega zasad właściwego zachowania w Internecie;
* potrafi w stopniu podstawowym wykorzystać oprogramowanie edukacyjne do utrwalania wiedzy z różnych dziedzin;
* potrafi współpracować w grupie.

|  |
| --- |
| **Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i urządzeniami cyfrowymi** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:** |
| * zna i stosuje kilka podstawowych zasad zachowania się w pracowni komputerowej oraz przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze (m.in. zakazu wnoszenia i spożywania napojów i posiłków, zakazu regulowania parametrów monitora, nakazu robienia przerw w pracy i wyjścia na świeże powietrze);
* jest świadomy istnienia wirusów komputerowych;
 | * potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowego zachowania się w pracowni komputerowej oraz niestosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze; opowiada własnymi słowami, jakie warunki sprzyjają uzależnieniu się od komputera i jak zapobiegać takiemu uzależnieniu;
* potrafi omówić ogólne sposoby zapobiegania zainfekowaniu komputera wirusami, m.in. wie, do czego służą programy antywirusowe;
 |
| * posługuje się myszą komputerową i klawiaturą, pracując własnym tempem;
* wie ogólnie, do czego służą: monitor, napędy optyczne, dysk twardy, płyty CD i DVD oraz urządzenie pendrive; korzysta z nich zgodnie z przeznaczeniem; potrafi wskazać napęd optyczny w obudowie komputera;
* z pomocą nauczyciela włącza komputer, poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej i kończy pracę z komputerem;
 | * sprawnie posługuje się myszą komputerową;
* podaje różne przykłady nośników pamięci masowej; wymienia części umieszczone w obudowie komputera, m.in. procesor, płytę główną;
* potrafi samodzielnie włączyć komputer, zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i zakończyć pracę z komputerem;
 |
| * zna dwa sposoby uruchamiania programów, potrafi uruchomić program w jeden sposób, np. klikając ikonę programu na pulpicie;
 | * uruchamia program w wybrany przez siebie sposób;
 |
| * wskazuje podstawowe elementy okna programu: pasek menu, pasek narzędzi, obszar roboczy, paski przewijania, przycisk zamykania okna;
* z pomocą nauczyciela wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;
 | * 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;
 |
| * potrafi utworzyć prosty dokument komputerowy (m.in. rysunek, dokument tekstowy, prezentację multimedialną) i wykonać na nim proste operacje;
* 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;
 | * tworzy samodzielnie proste dokumenty komputerowe i wykonuje na nich podstawowe operacje;
* zauważa podobieństwa w nazywaniu, zapisywaniu i otwieraniu dokumentów niezależnie od programu;
 |
| * potrafi zastosować metodę **przeciągnij i upuść** do zmiany położenia elementu (ikony, obrazu lub jego fragmentu) w oknie gry edukacyjnej, 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;
 | * 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;
* zauważa podobieństwo stosowanych metod niezależnie od używanego programu;
 |
| * korzysta z wybranych gier edukacyjnych, rozwijając umiejętności manualne i zdobywając określoną wiedzę;
* wie, że gry mogą bawić i uczyć, ale również zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier;
 | * potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci;
* podaje przykłady zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier (wielokrotne życie, przemoc, elementy okrucieństwa);
 |
| * potrafi podać kilka (przynajmniej dwa) przykładów praktycznych zastosowań komputera w życiu codziennym i w pracy ludzi dorosłych;
 | * potrafi dyskutować na temat zastosowania komputera w życiu codziennym oraz w pracy ludzi dorosłych;
 |
| * wie o konieczności posiadania licencji na używane programy komputerowe;
* stara się szanować pracę innych, przede wszystkim nie usuwa z komputera plików utworzonych przez inne osoby i nie modyfikuje ich bez pozwolenia.
 | * zdaje sobie sprawę z konsekwencji prawnych nieużywania licencjonowanego oprogramowania.
 |

|  |
| --- |
| **Podstawowe zasady posługiwania się sieciami komputerowymi, w tym siecią Internet** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:**  |
| * wie, że Internet stanowi nieograniczone źródło informacji i umożliwia komunikację;
* 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);
 | * próbuje samodzielnie określić, czym jest Internet i jakie informacje można w nim znaleźć;
* wymienia kilka usług internetowych;
* bierze udział w dyskusji nad zawartością strony;
* potrafi samodzielnie szukać konkretnych informacji na stronie o podanym adresie;
 |
| * wie, że Internet niesie ze sobą również zagrożenia (m.in. wynikające z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu).
 | * podaje przykłady pożądanego i niepożądanego zachowania w Internecie.
 |

|  |
| --- |
| **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:** |
| * analizuje przykładowy problem i szuka rozwiązania (częściowo z pomocą nauczyciela);
* układa w logicznym porządku obrazki, teksty i polecenia, np. porządkuje alfabetycznie wyrazy, porządkuje liczby od najmniejszej do największej;
* układa polecenia i sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągniecia celu, np.: steruje rzeczywistym obiektem na planszy (wykonanej na podłodze, stole);
* określa liczbę powtórzeń tych samych czynności, np. liczbę obrotów w prawo, w lewo i kroków do przodu;
* współpracuje w grupie podczas rozwiązywania problemów.
 | * potrafi samodzielnie określić problem,
* szuka rozwiązania przykładowego problemu,
* potrafi przygotować odpowiednie pomoce dydaktyczne umożliwiające pokazanie rozwiązania problemu;
* układa samodzielnie polecenia i sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
* potrafi samodzielnie zauważyć powtarzające się czynności i określić liczbę powtórzeń.
 |

|  |
| --- |
| **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu komputerowego – środowiska programowania** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:** |
| * posługuje się wybranym środowiskiem programowania, korzystając z niezbędnych do wykonania ćwiczeń i zadań opcji tych programów;
* steruje obiektem graficznym na ekranie, np. w przód, w lewo, w prawo;
* zna zasady tworzenia prostych programów komputerowych w wizualnym środowisku programowania;
* tworzy program składający się z kilku poleceń;
* tworzy program, w którym stosuje polecenia składające się na sterowanie obiektem na ekranie;
* stosuje w programach powtarzanie poleceń;
* nazywa program i zapisuje go w pliku.
* otwiera programy zapisane w pliku, modyfikuje je i zapisuje ponownie w pliku;
* zapisuje w wizualnym języku programowania historyjki zgodnie z poleceniami zadania.
* wymyśla własne historyjki lub wspólnie z innymi uczniami i programuje je.
 | * posługuje się wybranym środowiskiem programowania w celu rozwiązania zadania; potrafi samodzielnie znaleźć potrzebne polecenia;
* potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu;
* samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania) i zapisuje rozwiązanie, korzystając z wizualnego języka programowania;
* projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego wizualnego środowiska programowania;
 |
| * rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. porównuje liczebność elementów zbiorów, szuka najmniejszego i największego elementu zbioru, porządkuje elementy zbioru (liczby, litery, wyrazy).
 | * samodzielnie tworzy trudniejsze programy;
* bierze udział w konkursach informatycznych dotyczących programowania, przeznaczonych dla dzieci.
 |

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:**  |
| * potrafi skorzystać z kilku wybranych narzędzi malarskich;
* tworzy kompozycje składające się z figur geometrycznych, używając narzędzi umożliwiających rysowanie figur geometrycznych;
* potrafi kolorować rysunki, używając szerszej palety kolorów, w tym wypełniać kolorem obszary zamknięte;
 | * tworzy rysunki w edytorze grafiki według własnego pomysłu, używając wybranych narzędzi malarskich;
* zauważa podobieństwo w stosowaniu narzędzi komputerowych i rzeczywistych: gumki, ołówka, pędzli i farb;
* potrafi podać kilka zalet tworzenia rysunków z wykorzystaniem edytora grafiki;
 |
| * wprowadza krótki (jednowyrazowy) napis do pola tekstowego w obszarze rysunku;
* wie, jak uzyskać wielkie litery i polskie litery ze znakami diakrytycznymi oraz jak zmienić parametry czcionki (niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela);
 | * potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego;
* samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki;
 |
| * pod kierunkiem nauczyciela wykonuje podstawowe operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, kopiuje, wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, zaznacza i usuwa fragment rysunku.
 | * potrafi samodzielnie tworzyć kompozycje, w których stosuje operacje na fragmentach rysunku.
 |

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie prezentacji multimedialnej** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:**  |
| * potrafi uruchomić i przeglądać przykładową prezentację multimedialną;
* potrafi opowiedzieć własnymi słowami, jaki jest temat prezentacji, jakie rodzaje obiektów umieszczone są na slajdach, w jaki sposób obiekty są animowane;
 | * potrafi ocenić rozmieszczenie obiektów na slajdzie, animację obiektów, kolorystykę tła oraz zastosowane parametry czcionki (krój, rozmiar i kolor);
 |
| * z pomocą nauczyciela potrafi zaplanować prezentację na zadany temat i zgromadzić potrzebne materiały (rysunki, zdjęcia, teksty);
* potrafi korzystać ze zdobytych wcześniej umiejętności tworzenia tekstów i rysunków podczas przygotowania materiałów potrzebnych do prezentacji;
* 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 utworzyć prezentację na wybrany temat składającą się z kilku slajdów;
* samodzielnie gromadzi materiały (obrazy, teksty) lub tworzy własne;
* 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;
* potrafi zauważyć podobieństwa i różnice między zmianą parametrów czcionki w edytorze tekstu a wykonywaniem tych samych czynności w polu tekstowym na slajdzie prezentacji.
 |

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie dokumentu tekstowego rysunku w edytorze tekstu** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:**  |
| * potrafi przepisać krótki tekst (dwa wiersze), korzystając z edytora tekstu;
* 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;
 | * samodzielnie pisze własny, krótki tekst w edytorze tekstu, stosując wielkie i małe litery oraz polskie litery ze znakami diakrytycznymi;
* potrafi zauważyć podobieństwa wprowadzania tekstu do pola tekstowego w edytorze grafiki do pisania tekstu w edytorze tekstu;
 |
| * 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;
 | * porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem;
* potrafi samodzielnie zmodyfikować tekst;
* potrafi podać kilka zalet pisania tekstu z wykorzystaniem edytora tekstu;
 |
| * potrafi zmienić krój, rozmiar i kolor czcionki – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela;
* stosuje pochylenie, pogrubienie i podkreślenie – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela;
* wyrównuje tekst (do lewej, do prawej, do środka) – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela;
 | * potrafi samodzielnie zmienić krój, rozmiar i kolor czcionki;
* stosuje samodzielnie pochylenie, pogrubienie i podkreślenie;
* wyrównuje samodzielnie tekst (do lewej, do prawej, do środka);
* potrafi zauważyć podobieństwa i różnice między zmianą parametrów czcionki w edytorze tekstu a wykonywaniem tych samych czynności w polu tekstowym w edytorze grafiki lub na slajdzie prezentacji; porównuje wygląd przycisków powodujących zmianę parametrów czcionki;
 |
| * pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie.
 | * potrafi samodzielnie wykonać operacje na fragmencie tekstu: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce w tym samym dokumencie.
 |



Ocena celująca (6) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w powyższych wymaganiach; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi

Ocena bardzo dobra (5) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w powyższych wymaganiach; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Ocena dobra (4) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w powyższych wymaganiach.

Ocena dostateczna (3) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w powyższych wymaganiach.

Ocena dopuszczająca (2) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w powyższych wymaganiach, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

**FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ**

Rozpoznaniu poziomu wiedzy ucznia i jego postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności mogą służyć:

* obserwacja bieżącej pracy;
* obserwacja ucznia na lekcji (m.in. samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń, aktywność na lekcji);
* wykonana przez ucznia praca – utworzony lub zmodyfikowany dokument komputerowy, m.in. rysunek, prezentacja, tekst;
* zadania sprawdzające.

Przygotowała

*Renata Nowak*



|  |
| --- |
|  |