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*



|  |
| --- |
|  |