

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej dla klasy 1

1. Wymagania edukacyjne do uzyskania oceny za I okres klasyfikacyjny i rocznej oceny klasyfikacyjnej wynikają z poziomu opanowania realizowanego programu nauczania z edukacji informatycznej:

a) Uczeń wspaniale opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

w pełni opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Samodzielnie i bezbłędnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji i zadania dodatkowe. Jest bardzo zaangażowany w pracę. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi współpracować z innymi wymieniając się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. Przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.

b) Uczeń bardzo dobrze opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

w większości opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Prawie zawsze samodzielnie i bezbłędnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji. Jest zaangażowany w pracę. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi współpracować z innymi. Przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.

c) Uczeń dobrze opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli: w większości opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Czasami potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Na lekcjach stara się być aktywny, pracuje systematycznie i zwykle potrafi współpracować z innymi. Stara się przestrzegać praw i zasad bezpieczeństwa.

d) Uczeń zadowalająco opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli: ma trudności w opanowaniu wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania informatyki. Często potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Nie zawsze zdąży je wykonać. Stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. Nie zawsze przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.

e) Uczeń słabo opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli: ma duże trudności w opanowaniu wiadomości i umiejętności zawartych w programie

nauczania informatyki. Zawsze potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Często nie zdąży ich wykonać. Pracuje niesystematycznie. Nie zawsze potrafi współpracować z innymi. Wymaga wielu upomnień i częstego przypominania praw i zasad bezpieczeństwa.

f) Uczeń nie opanował wiedzy i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania informatyki, mimo pomocy ze strony nauczyciela.

2. Szczegółowe wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej:

Klasa I

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

- ✓ wie, jak się zachowywać w pracowni
- ✓ wie, jakich zasad należy przestrzegać podczas pracy na komputerze
- ✓ potrafi przyjąć właściwą pozycję podczas pracy na komputerze
- ✓ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób
- ✓ rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego
- ✓ wie, jak uruchomić komputer
- ✓ wie, do czego służy laptop
- ✓ rozwiązuje łamigłówki
- ✓ włącza samodzielnie komputer
- ✓ wie, do czego służy mysz komputerowa
- ✓ wie, jak wyłączyć komputer
- ✓ wie, co to jest pulpit komputera oraz ikony
- ✓ wie, jak uruchomić program komputerowy z menu Start

EDYTOR GRAFIKI:

Uczeń:

- ✓ uruchamia edytor grafiki
- ✓ wie, czym jest edytor grafiki
- ✓ wie, że prostokąt znajduje się w grupie Kształty
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Prostokąt w edytorze grafiki
- ✓ korzysta z narzędzia Prostokąt w edytorze grafiki
- ✓ tworzy proste rysunki
- ✓ układa figury w logicznym porządku
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Wypełnij kolorem w edytorze grafiki
- ✓ samodzielnie korzysta z narzędzia Wypełnij kolorem w edytorze grafiki
- ✓ wie, jak zmienić kolor tła
- ✓ posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami
- ✓ wie, gdzie znajduje się narzędzie Oval
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Oval w edytorze grafiki
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Cofnij
- ✓ potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka
- ✓ wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur
- ✓ wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenia prac plastycznych
- ✓ wie, że w grupie Kształty znajduje się wiele figur
- ✓ wie, jak wstawić wybraną figurę
- ✓ wie, jak zmienić kolor i grubość linii kształtu
- ✓ wie, jak wypełnić kształt kolorem
- ✓ tworzy prace według własnego projektu
- ✓ wie, że narzędzie Ołówek służy do rysowania
- ✓ korzysta z narzędzia Ołówek w edytorze grafiki
- ✓ wie, że narzędzie Gumka służy do usuwania fragmentów rysunku
- ✓ korzysta z narzędzia Gumka w edytorze grafiki
- ✓ wie, że narzędzia Ołówek i Gumka znajdują w grupie Narzędzia
- ✓ wie, że narzędzie Pędzel służy do malowania
- ✓ samodzielnie wybiera rodzaj pędzla
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Aerograf w edytorze grafiki
- ✓ samodzielnie korzysta z narzędzia Aerograf w edytorze grafiki
- ✓ samodzielnie zmienia szerokość pędzla

- ✓ maluje obrazki w logicznym porządku
- ✓ doskonali umiejętność pisania
- ✓ tworzy proste rysunki według własnego pomysłu
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Linia w edytorze grafiki
- ✓ samodzielnie korzysta z narzędzia Linia w edytorze grafiki
- ✓ wie, że narzędzie Linia znajduje się w grupie Kształty
- ✓ wie, jak postępować, aby kolor nie wylewał się poza kontur rysunku
- ✓ rozwiązuje problemy związane z korzystaniem z narzędzia Linia
- ✓ wie, jak wygląda flaga Polski
- ✓ tworzy prace według własnego projektu
- ✓ prezentuje efekty swojej pracy
- ✓ wie, że narzędzie Lupa znajduje się w grupie Narzędzia
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Lupa w edytorze grafiki
- ✓ korzysta z narzędzia Lupa w edytorze grafiki
- ✓ wie, jak zmniejszyć obraz
- ✓ wie, do czego służą suwaki
- ✓ stosuje lewy i prawy przycisk myszy komputerowej podczas
- ✓ używania narzędzia Lupa
- ✓ samodzielnie wykonuje pracę, korzystając z narzędzi: Kształty, Lupa i Gumka
- ✓ wie, do czego służy narzędzie Tekst w edytorze grafiki
- ✓ samodzielnie korzysta z narzędzia Tekst w edytorze grafiki
- ✓ zmienia kolory liter
- ✓ zamyka okno pola tekstowego
- ✓ łączy tekst z grafiką
- ✓ wie, do czego służą narzędzia Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt w edytorze grafiki
- ✓ samodzielnie korzysta z narzędzi Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt
- ✓ przesuwa zaznaczone fragmenty rysunku
- ✓ ustawia figury w podanej kolejności
- ✓

EDYTOR TEKSTU:

Uczeń:

- ✓ wie, jak posługiwać się klawiaturą dotykową
- ✓ wymienia urządzenia, w których spotykamy klawiaturę dotykową
- ✓ wskazuje położenie klawiszy ruchu kursora
- ✓ wie, jak korzystać z klawiszy ruchu kursora
- ✓ wie, w którym kierunku klawisze ruchu kursora przesuną obiekt
- ✓ pracuje według określonego planu, aby dojść do celu
- ✓ współpracuje z innymi dziećmi w celu zdobycia informacji
- ✓ wie, do czego służy edytor tekstu
- ✓ wie, co to jest okno programu
- ✓ wie, co to jest kursor
- ✓ wie, co to jest ikona i do czego służy
- ✓ wie, do czego służy klawiatura komputera
- ✓ wie, że w trakcie pisania należy wykorzystywać wszystkie palce
- ✓ samodzielnie uruchamia edytor tekstu
- ✓ odszukuje na klawiaturze klawisz Spacja
- ✓ wie, do czego służy klawisz Spacja
- ✓ wie, że klawisz Spacja naciskamy jeden raz
- ✓ samodzielnie korzysta z klawisza Spacja i klawiszy literowych w edytorze tekstu
- ✓ wie, do czego służą klawisze Delete i Backspace
- ✓ wskazuje na klawiaturze klawisze Delete i Backspace
- ✓ wie, co zrobić, kiedy odstęp między literami jest za duży
- ✓ usuwa elementy tekstowe
- ✓ wie, do czego służą klawisze Shift i Caps Lock
- ✓ wskazuje na klawiaturze klawisze Shift i Caps Lock
- ✓ korzysta z klawiszy Shift i Caps Lock
- ✓ wskazuje wyrazy napisane za pomocą klawiszy Shift i Caps Lock
- ✓ wie, że nazwy własne piszemy wielką literą
- ✓ wie, kiedy stosujemy kropkę w zdaniu
- ✓ wie, do czego służy klawisz Enter
- ✓ przenosi wyraz do następnego wiersza
- ✓ odszukuje na klawiaturze klawisz Enter
- ✓ wie, jak zmniejszyć odstęp między wierszami

- ✓ zna działanie przycisku Cofnij
- ✓ korzysta z przycisku Cofnij
- ✓ układa w logicznym porządku wyrazy
- ✓ samodzielnie korzysta z klawisza Enter oraz klawiszy literowych w edytorze tekstu
- ✓ wie, do czego służy przycisk Kolor czcionki w edytorze tekstu
- ✓ korzysta z przycisku Kolor czcionki w edytorze tekstu
- ✓ potrafi zakończyć zmianę koloru
- ✓ doskonali technikę pisania i czytania
- ✓ zna elementy podstawowego zestawu komputerowego
- ✓ współpracuje z innymi dziećmi
- ✓ wie, do czego służy przycisk Pogrubienie w edytorze tekstu
- ✓ korzysta z przycisku Pogrubienie w edytorze tekstu
- ✓ wie, jak wyłączyć przycisk Pogrubienie
- ✓ wie, do czego służy przycisk Kursywa w edytorze tekstu
- ✓ korzysta z przycisku Kursywa w edytorze tekstu
- ✓ wie, jak wyłączyć przycisk Kursywa
- ✓ zmienia wygląd tekstu, stosując poznane przyciski w edytorze tekstu
- ✓ wie, do czego służy przycisk Podkreślenie w edytorze tekstu korzysta z przycisku Podkreślenie w edytorze tekstu
- ✓ zmienia wygląd tekstu
- ✓ prawidłowo wskazuje lewą i prawą stronę
- ✓ wie, do czego służy klawisz Alt (prawy)
- ✓ wskazuje na klawiaturze klawisz Alt (prawy)
- ✓ korzysta z poznanych klawiszy w edytorze tekstu
- ✓ wie, jak zapisać polskie znaki diakrytyczne
- ✓ wie, jak zapisać literę ż
- ✓ uzupełnia brakujące litery w wyrazach
- ✓ wie, do czego służy Alt (prawy) i Shift
- ✓ odszukuje na klawiaturze Alt (prawy) i Shift

Programowanie:

Uczeń:

- ✓ stosuje polecenia: w prawo, w lewo, w górę, w dół
- ✓ steruje robotem lub innym obiektem na ekranie
- ✓ rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
- ✓ używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz „weź”
- ✓ rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty
- ✓ pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń
- ✓ używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz „weź”
- ✓ postępuje się poleceniem: „powtórz”
- ✓ wymyśla własną drogę i pisze do niej program