

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY III SZKOŁY PODSTAWOWEJ

### KRYTERIA OCENIANIA

- Aktywność na lekcji
- Przygotowanie do lekcji (książka z ćwiczeniami)
- Samodzielne wykonywanie pracy na komputerze
- Umiejętność pracy w grupie

### WYMAGANIA KONIECZNE (K)– ocena dopuszczająca

Uczeń spełnia 50% wymagań podstawowych

### WYMAGANIA PODSTAWOWE (P) – ocena dostateczna

- Organizuje własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
- Przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej.
- Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z zestawem komputerowym według wskazówek.
- Samodzielnie loguje się do systemu.
- Rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego.
- Wykorzystuje mysz do uruchamiania programów.
- Określa podstawowe elementy pulpitu.
- Wskazuje i nazywa elementy okna programu.
- Tworzy i zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu według wskazówek nauczyciela.
- Tworzy katalog według wskazówek.
- Otwiera plik według wskazówek nauczyciela.
- Utrzymuje porządek na dysku według wskazówek nauczyciela.
- Obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów według wskazówek nauczyciela.
- Uruchamia aplikacje Paint, Notatnik, WordPad, przy użyciu przycisku *Start*.
- Uruchamia program MS Word
- Obsługuje klawiaturę i posługuje się myszą.
- Poprawnie zapisuje polskie litery z użyciem klawisza *Alt*.
- Poprawnie zapisuje duże litery z użyciem klawisza *Shift* oraz *Caps Lock*.
- Uruchamia z pomocą nauczyciela program graficzny wykorzystywany na lekcji.
- Uruchamia program graficzny, korzystając z ikony skrótu na pulpicie komputera.
- Wypełnia kolorem gotowe elementy rysunku w edytorze grafiki.
- Rysuje proste elementy graficzne z zastosowaniem myszy i wykorzystaniem *Przybornika*.
- Posługuje się poleceniem *Cofnij* do zmiany wykonanej pracy.
- Z pomocą nauczyciela zapisuje rysunek, nie zmieniając jego nazwy.
- Wykonuje samodzielnie proste rysunki według określonego wzoru.
- Dokonuje poprawek w pracach graficznych według wskazówek.
- Uruchamia edytor tekstu wykorzystywany na lekcji.
- Pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków.
- Przepisuje tekst według wzoru, zachowując akapity.
- Używa klawisza *Enter* do wstawiania nowego akapitu.
- Zapisuje dokument w pliku, posługując się poleceniem *Zapisz jako* z menu *Plik*.
- Uruchamia wybraną przeglądarkę internetową z pomocą nauczyciela.

### **WYMAGANIA ROZSZERZAJĄCE (P+R) – ocena dobra**

- Potrafi odróżnić właściwe i niewłaściwe zachowanie w szkolnej pracowni.
- Klasyfikuje podstawowe urządzenia w zestawie komputerowym (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) i określa ich zastosowanie.
- Samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy.
- Rozróżnia katalogi i pliki po ikonie.
- Objaśnia zasady przechowywania dyskietki i płyty CD.
- Otwiera okno dysku i wskazanego katalogu z pomocą nauczyciela.
- Z pomocą nauczyciela odnajduje plik i katalog.
- Zna przeznaczenie klawiszy.
- Uzupelnia tekst w miejscu, gdzie znajduje się kursor tekstowy.
- Rozpoznaje ikonę pliku graficznego utworzonego w programie Paint.
- Z pomocą nauczyciela umieszcza napis w obszarze rysunku.
- Z pomocą nauczyciela zapisuje rysunek pod zmienioną nazwą.
- Zna przeznaczenie klawisza *Shift* przy rysowaniu kół i kwadratów.
- Kopiuje pojedyncze elementy rysunku.
- Uzupelnia rysunek, dorysowując fragmenty według własnego pomysłu.
- Zmienia rozmiary elementów rysunku według wskazówek.
- Wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu.
- Wyszukuje błędy w gotowym tekście i wprowadza poprawki.
- Zapisuje dokument po wprowadzeniu w nim zmian według instrukcji, posługując się poleceniem *Zapisz* z menu *Plik*.
- Posługuje się poleceniem *Cofnij* do zmiany wykonanej operacji.
- Wykonuje operacje zaznaczania tekstu, usunięcia, przeniesienia w inne miejsce, kopiowania według instrukcji.
- Dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku.
- Dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów.
- Zna rodzaje wyrównań tekstu i stosuje je na różne sposoby
- Wskazuje kursor tekstowy i kursor myszy.
- Korzystając z programów i gier edukacyjnych, weryfikuje swoją wiedzę
- Wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy.
- Przegląda otwartą stronę WWW o podanym adresie, posługuje się przyciskami *Wstecz* i *Dalej*.
- Wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje korzyści wynikające z ich zastosowania.
- Wymienia sposoby zastosowania komputera w szkole.

### **WYMAGANIA DOPEŁNIAJĄCE P+R+D) – ocena bardzo dobra**

- Zwraca uwagę na skutki niewłaściwego zachowania się w pracowni komputerowej.
- Sprawnie wykonuje operacje przy użyciu myszy: wskazanie, klikanie, wybieranie oraz przeciąganie.
- Samodzielnie zmienia rozmiar i położenie okna programu według potrzeb.
- Przełącza się między kilkoma uruchomionymi Aplikacjami
- Samodzielnie dokonuje poprawek w pracy i zapisuje zmiany na dysku.
- Samodzielnie otwiera plik ze wskazanego przez nauczyciela dysku i katalogu.
- Wyjaśnia na podstawie ikony pliku, z jaką aplikacją jest on skojarzony.
- Kopiuje i usuwa grupę plików.
- Wyjaśnia konieczność zapisywania na dysku wyników pracy z komputerem

- Samodzielnie tworzy nowy katalog w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
- Wyjaśnia konieczność utrzymania porządku na dysku.
- Sprawnie posługuje się klawiaturą i myszą.
- Omawia sposób uzyskania polskich liter i wielkich liter
- Samodzielnie uruchamia program graficzny wykorzystywany na lekcji.
- Wykorzystuje klawisz *Shift* podczas rysowania linii poziomych, pionowych, kwadratów i kół.
- Korzysta ze *Schowka* do kopiowania elementów rysunku.
- Sprawnie posługuje się *Przybornikiem* programu graficznego.
- Zapisuje plik, nadając mu nazwę z wykorzystaniem polecenia *Zapisz jako*.
- Samodzielnie umieszcza napis w obszarze rysunku.
- Samodzielnie uruchamia edytor tekstu wykorzystywany na lekcji.
- Redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru.
- Pisze teksty bez błędów zgodnie ze wzorem, zachowując akapity.
- Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji edytora tekstu.
- Z pomocą nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane.
- Drukuje dokument tekstowy.
- Wskazuje różnice i podobieństwa w pracy w różnych programach tekstowych poznanych na lekcji
- Samodzielnie uruchamia gry komputerowe, sprawnie się nimi posługuje.
- Rozumie pojęcie etykiety.
- Zna i stosuje zasady netykiety
- Otwiera w przeglądarce stronę WWW o podanym adresie i wyszukuje na niej określone informacje.
- Tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.
- Opisuje korzyści płynące z wykorzystania komputera w szkole.

### **Wymagania ponadprogramowe (PP)– ocena celująca**

- Uczeń opanował zakres materiału przewidziany na wszystkie poziomy wymagań (P+R+D).
- Ponadto znacznie wykracza umiejętnościami oraz wiadomościami poza zakres materiału przewidziany w programie nauczania.
- Podczas wykonywanej pracy wykazuje się dużą starannością i sumiennością
- Dąży do samodoskonalenia i twórczego rozwoju własnych uzdolnień
- Przygotowuje z własnej inicjatywy dodatkowe informacje na zajęcia (referaty), wykonuje prace długoterminowe.
- Samodzielnie wyszukuje informacje na określony temat z różnych źródeł i wykorzystuje je do opracowania ciekawych materiałów
- Przestrzega wszelkich zasad bezpieczeństwa i higieny pracy
- Przejawia inicjatywę, nauczyciel może zawsze na niego liczyć