

Wymagania edukacyjne i kryteria oceniania edukacja informatyczna

klasa III

nauczyciel: Joanna Zielaskiewicz

1. Co będzie podlegało ocenie?

- praca na lekcji
- ćwiczenia wykonywane na lekcji
- zaangażowanie i chęć rozwiązywania problemu/ zadania

2. Ocena będzie wyrażona punktem od 1 do 6 (szczegóły w Statucie szkoły rozdział 9 §87)

Edukacja informatyczna

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów.

Uczeń:

- 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
- 2) tworzy polecenia lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
- 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

Uczeń:

- 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
- 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
- 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
- 3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.

4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;
- 2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

- 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
- 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet;
- 3) przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób związanych z bezpieczeństwem w Internecie.

3. Potrafi pracować w poznanych programach: Paint, Word, Power Point, Scratch

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN z edukacji informatycznej klasa 3

MUSISZ JESZCZE POPRACOWAĆ (2) Uczeń:

- 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.
- wie do czego służy program Scratch,

WYSTARCZAJĄCO (3) Uczeń:

- 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.
- Wie do czego służy program Scratch, ale ma trudności z jego podstawowymi funkcjami
- tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.

DOBRE (4) Uczeń:

- 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,
- zna program Scratch, próbuje korzystać z jego podstawowych funkcji
- zna słownik,
- tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.

BARDZO DOBRZE (5) Uczeń:

- wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimedialnych,
- samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,
- tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint,
- samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji,
- pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia symbole, Cliparty,
- zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku,
- zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą,
- tworzy prezentację w programie PowerPoint,
- zna program Scratch, posługuje się jego podstawowymi funkcjami
- posługuje się słownikiem,
- tworzy folder i zapisuje w nim prace.

WSPANIALE (6) Uczeń:

- wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimedialnych,
- samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,
- tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint,
- samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji,
- pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia symbole, Cliparty, wordart
- zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku,
- zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą,
- tworzy prezentację w programie PowerPoint,
- zna program Scratch i sprawnie posługuje się jego podstawowymi funkcjami

- posługuje się słownikiem,
 - tworzy folder i zapisuje w nim prace
 - 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 Scratch,
- wykonuje dodatkowe zadania związane z realizacją podstawy programowej.