

Wymagania edukacyjne i kryteria oceniania: klasa I edukacja informatyczna.

1. Co będzie podlegało ocenie?

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

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

Osiągnięcia programowe:

Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów.

Uczeń:

- 1) układa w logicznym porządku: obrazki, proste teksty, proste polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
- 2) rozwiązuje zagadki i łamigłówki.

Osiągnięcia w zakresie programowania.

Uczeń:

- 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami,

Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa.

Uczeń:

- 1) wie, jak trzeba korzystać z komputera, by nie narażać swojego zdrowia, stosuje się do ustalonych zasad;
- 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w Internecie;

Umiejętności

Uczeń:

- 1) potrafi zalogować się do szkolnego komputera
- 2) potrafi pracować w programie Paint
- 3) potrafi pracować w edytorze tekstu Word (pisanie prostych tekstów, znajomość klawiatury literowej i numerycznej, znaki polskie, czcionka)
- 4) potrafi posługiwać się programowaniem wizualnym

KRYTERIA OCENIANIA Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ W KLASIE I

MUSISZ JESZCZE POPRACOWAĆ (2)

Uczeń:

- podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,
- sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury,
- z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy,
- ma duże trudności w programowaniu wizualnym
- ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.

WYSTARCZAJĄCO (3)

Uczeń:

- pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,
- potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program

- zna niektóre elementy zestawu komputerowego,
- z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów,
- ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku,
- w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela,
- Ma trudności w programowaniu wizualnym
- ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.

DOBRZE (4)

Uczeń:

- pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,
- wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,
- samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy,
- posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku,
 - Zna i stosuje programowanie wizualne z niewielką pomocą
- pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.

BARDZO DOBRZE (5)

Uczeń:

- wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury
- prawidłowo uruchamia i obsługuje poznane programy,
- samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint,
- samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek,
- samodzielnie posługuje się programowaniem wizualnym
- samodzielnie zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku.

WSPANIALE (6)

Uczeń:

- dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,
- wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury
- samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint
- samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek,
- samodzielnie zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku
- Samodzielnie i sprawnie posługuje się programowaniem wizualnym
- świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy,

