

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej w klasie 3

Wymagania edukacyjne wynikają z realizowanego podczas zajęć programu nauczania. Treści przeznaczone do realizacji zgodne są z podstawą programową w odniesieniu do pierwszego etapu kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej. Nauczanie edukacji informatycznej w klasie 2 realizowane jest w oparciu program edukacji informatycznej w klasach 1-3 autorstwa Anny Kuleszy wydawnictwa WSiP. Podczas zajęć wykorzystuje się ćwiczenia interaktywne oraz zeszyt ćwiczeń z serii „Kalejdoskop ucznia”.

Poziom osiągnięć ucznia	Kryteria wymagań
Powyżej oczekiwań. Znakomicie! bravo! Ocena wyrażona cyfrą 6	Uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi poprzez pomoc kolegom, koleżankom.
Powyżej oczekiwań Bardzo dobrze pracujesz. Robisz duże postępy. Ocena wyrażona cyfrą 5.	Uczeń samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji; opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania edukacji informatycznej; na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy; zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.
Zgodnie z oczekiwaniami. Dobrze pracujesz, jednak stać Cię by było lepiej. Ocena wyrażona cyfrą 4 .	Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania; opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania; na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy; prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.
Zgodnie z oczekiwaniami. Pracujesz, ale powinieneś poćwiczyć jeszcze. Ocena wyrażona cyfrą 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 poniższych wymaganiach.
Poniżej oczekiwań Pracujesz zbyt mało, poćwicz więcej. Ocena wyrażona cyfrą 2	uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w poniższych wymaganiach, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.
Poniżej oczekiwań. Spotkało cię niepowodzenie, powinieneś ćwiczyć systematycznie. Ocena wyrażona cyfrą 1.	Uczeń nie opanował nawet w minimalnym stopniu wymagań programowych; poziom osiągnięć edukacyjnych ucznia uniemożliwia lub utrudnia kontynuowanie nauki; wymaga ciągłej pomocy ze strony nauczyciela w swoich działaniach i rozwiązywaniu zadań; posiada duże braki w wiadomościach i umiejętnościach; nie pracuje samodzielnie na zajęciach, najczęściej jest nieprzygotowany do lekcji, nie bierze udziału w zajęciach, nie wykazuje chęci do pracy.

Dopuszcza się stosowanie znaków „-” i „+”

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w podręczniku i zeszyte ćwiczeń,
- wypowiedzi ustne ucznia,

- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przewyższanie trudności).

Pod koniec I półrocza i na koniec roku szkolnego nauczyciel dokonuje podsumowania osiągnięć edukacyjnych w danym okresie lub w danym roku szkolnym w postaci oceny opisowej. Ocena opisowa z edukacji informatycznej jest częścią oceny opisowej ucznia wystawionej przez wychowawcę klasy podczas klasyfikacji śródrocznej i rocznej.

Szczegółowe wymagania edukacyjne

Zostały one opracowane na podstawie planu wynikowego autorstwa Anny Kuleszy i Anny Kuśnierz.

Prawa autorskie należą do Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Wymagania edukacyjne
1. Wprowadzenie. Przypomnienie wiadomości	zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera; zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera; przyjmuje prawidłową pozycję ciała podczas pracy z komputerem; nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego; samodzielnie tworzy folder i zapisuje swoją pracę.
2. Edytor grafiki. Powiększanie, pomniejszanie	korzysta z opcji Powiększ, Pomniejsz, 100%, Pełny ekran na karcie Widok ; korzysta z klawisza Esc; pomniejsza i powiększa obraz za pomocą suwaka oraz narzędzia Lupa.
3. Edytor grafiki. Krzywa	posługuje się narzędziem Krzywa z grupy Kształty edytora grafiki; zmienia kolor i grubość wygiętych linii; zapisuje swoją pracę.
4. Edytor grafiki. Przerzuć w pionie. Przerzuć w poziomie	przerzuca elementy w pionie i w poziomie; wykonuje symetryczne obrazki; stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej; wykorzystuje przycisk Cofnij.
5. Edytor grafiki. Obróć	obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 180°; stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej; wykorzystuje przycisk Cofnij; korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu; stosuje Zaznaczenie przezroczyste.
6. Edytor grafiki. Paint 3D. Pędzle. Kształty 2D. Tekst	otwiera aplikację Paint 3D; posługuje się narzędziami: Pędzel, Ołówek, Gumka, Wypełnij, Kształty, Tekst, Linia, Krzywa; zapisuje wykonane prace.
7. Edytor grafiki. Paint 3D. Nalepki. Kształty 3D	wykorzystuje Nalepki oraz je obraca, pomniejsza i powiększa; zatwierdza wykonaną pracę; wstawia kształty oraz je powiększa, pomniejsza i obraca.
8. Edytor grafiki. Wklej z...	wykorzystuje prace zapisane w komputerze; wkleja je do innego dokumentu; wykorzystuje klawisz Enter do otwierania prac; zapisuje zmiany w dokumencie.
9. To już wiem!	wie, do czego służy edytor grafiki; samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki; wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac; zapisuje prace w swoim folderze; współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami; prezentuje swoje prace.
10. Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	wie, do czego służy edytor tekstu; pisze polskie znaki diakrytyczne; usuwa litery, wyrazy i całe zdania; stosuje w tekście wyróżnienia; zmienia rozmiar i kolor czcionki; tworzy listę punktowaną; wyrównuje tekst.

11. Edytor tekstu. Obiekt WordArt	wstawia ozdobny tekst; przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst; stosuje efekty tekstowe.
12. Edytor tekstu. Kształty	wstawia gotowe kształty; wypełnia kształty kolorem; powiększa i pomniejsza kształty; przesuwa kształty na dowolne miejsce.
13. Edytor tekstu. Symbol	wstawia symbole; zastępuje wyrazy symbolami; powiększa symbole; zmienia kolor symboli.
14. Edytor tekstu. Obrazy	wyszukuje obrazy zapisane w komputerze; wstawia do dokumentu obrazy zapisane w komputerze; obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy.
15. Edytor tekstu. Obrazy online	korzysta z galerii Obrazy online; wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii Obrazy online; obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy; zapisuje pobraną grafikę.
16. Edytor tekstu. Łączenie obrazu z tekstem	wykorzystuje przyciski: Minimalizuj i Maksymalizuj; korzysta z paska zadań; kopiuje obraz z pliku graficznego i przenosi go do pliku tekstowego; łączy obraz z tekstem; stosuje zawijanie tekstu.
17. Edytor tekstu. Obramowanie strony. Orientacja	stosuje obramowanie strony; stosuje poziomy i pionowy układ strony; zmienia wielkość kartki; zapisuje pliki tekstowe.
18. Edytor tekstu. Słownik	pisze i formatuje tekst w edytorze tekstu; posługuje się słownikiem komputerowym; posługuje się słownikiem synonimów; posługuje się klawiszami: Backspace i Delete.
19. Praca w dwóch programach	korzysta z przycisków: Minimalizuj i Maksymalizuj; korzysta z paska zadań; pracuje w dwóch programach; kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego.
20. To już wiem!	samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami edytora tekstu; samodzielnie posługuje się poznanymi klawiszami w edytorze tekstu.
21. Internet. Wyszukiwanie informacji	wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka; zna terminy: prawo autorskie, piractwo.
22. Internet. Zasady zachowania	zna zasady etykiety; wie, czym jest cyberprzemoc; zna telefon zaufania dla dzieci; wie, czym jest hejt; otwiera strony o podanym adresie; nawiguje po stronach WWW.
23. Odtwarzacz multimedialny. Windows Media Player	uruchamia program Windows Media Player; zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem; odtwarza pliki muzyczne i wideo; słucha muzyki; ogląda filmy; wykonuje piosenki do podkładu muzycznego.
24. Program do tworzenia prezentacji. PowerPoint. Pierwsze kroki	wie, czym jest prezentacja multimedialna; otwiera pustą prezentację; wstawia slajdy; wstawia pole tekstowe; zapisuje swoją pracę; korzysta z motywów na karcie Projektowanie; ogląda prezentację.
25. Program do tworzenia prezentacji. PowerPoint. Tworzenie prezentacji	wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i Obraz online; zapisuje pracę; powiększa, pomniejsza i obraca slajdy; ogląda prezentację.
26. Programowanie. Zabawa kolorami	używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec; używa strzałek ruchu; pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń; steruje robotem lub innym obiektem na ekranie; rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne.
27. Programowanie. Instrukcja warunkowa	stosuje instrukcję warunkową; używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec; używa strzałek ruchu; pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń; steruje robotem lub innym obiektem na ekranie; rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne.
28. Programowanie.	uruchamia program Scratch; wie, do czego służą grupy bloków:

Poznajemy program Scratch	Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia; zapisuje skrypt; odtwarza animacje; rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne.
29. Programowanie. Pierwsze kroki w programie Scratch	uruchamia program Scratch; korzysta z grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia; korzysta z grupy Pióro; stosuje polecenie powtarzaj; zapisuje skrypt; odtwarza animacje; rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne.
30. To już wiem!	samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki ; korzysta z aplikacji Paint 3D; posługuje się programem Windows Media Player; zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu; wie, czym jest i do czego służy przeglądarka internetowa; posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami; wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań; pisze programy; steruje obiektem na ekranie komputera.