

**WYMAGANIA EDUKACYJNE**  
**DLA KLASY 1a i 1b**  
**EDUKACJA INFORMATYCZNA**

**Rok szkolny 2023/2024**

***Poziom BARDZO SŁABY (1p):***

Uczeń **nie jest oceniany negatywnie**, nawet, jeśli wykona pracę nieprawidłowo. Nauczyciel wyjaśnia wówczas popełniony błąd i naprowadza ucznia na poprawne rozwiązanie (udziela dodatkowych pytań pomocniczych, pozytywnie motywuje, zachęca do ponownego wykonania ćwiczenia, na kolejnej lekcji uczeń może wykonać pracę jeszcze raz).

***Poziom SŁABY (2p):***

Uczeń:

- podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,
- nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej,
- ma trudności z uruchamianiem komputera,
- potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy,
- z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy.

***Poziom PRZECIĘTNY (3p):***

Uczeń:

- zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program,
- zna niektóre elementy zestawu komputerowego,
- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego,
- ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.

***Poziom ŚREDNI (4p):***

Uczeń:

- wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,
- prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy,
- zna większość narzędzi programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku,
- po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy.

### ***Poziom WYSOKI (5p):***

Uczeń:

- pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,
- dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Internetu,
- sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury,
- zna i nazywa elementy zestawu komputerowego,
- prawidłowo uruchamia i obsługuje programy z pulpitu,
- zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku,
- posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze,
- pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word.

### ***Poziom NAJWYŻSZY (6p):***

Uczeń:

- dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,
- sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku,
- potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go,
- samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze,
- uruchamia poznane programy (również z paska Menu).

### **Propozycja oceny końcoworocznej (zapis na świadectwie)**

- (6p) – Materiał programowy z zajęć komputerowych opanował(a) na poziomie najwyższym.
- (5p) – Materiał programowy z zajęć komputerowych opanował(a) na poziomie wysokim.
- (4p) – Materiał programowy z zajęć komputerowych opanował(a) na poziomie średnim.
- (3p) – Materiał programowy z zajęć komputerowych opanował(a) na poziomie przeciętnym.
- (2p) – Materiał programowy z zajęć komputerowych opanował(a) na poziomie słabym.

### **ZAKRES MATERIAŁU**

Korzystanie z poszczególnych narzędzi poznawanych programów: edytora grafiki (program Paint), edytora tekstu (Microsoft Word), podstawy programowania.

Ćwiczenia wykonywane są bezpośrednio na komputerze i na kartach pracy.

#### **Zakres materiału w I semestrze:**

- pracownia komputerowa
- podstawowy zestaw komputerowy - Uruchamianie i zamykanie komputera. Obsługa myszy komputerowej i płyty CD
- pulpit komputera - pojęcie: ikona
- edytor grafiki - Prostokąt
- edytor grafiki - Wypełnij kolorem
- edytor grafiki - Trójkąt

- edytor grafiki - Owal
- edytor grafiki - Gwiazdy i inne kształty
- edytor grafiki - Ołówek i gumka
- edytor grafiki – Pędzel, Aerograf
- edytor grafiki - Linia
- edytor grafiki - Lupa

Uczeń:

- wie, do czego służy edytor grafiki
- posługuje się myszą komputerową
- wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki: Ołówek, Gumka, Pędzel, Wypełnij kolorem, Aerograf, Lupa
- samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki
- wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac
- współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami.

**Zakres materiału w II semestrze:**

- przesuwanie po ekranie - **klawisze ruchu kursora**
- edytor tekstu - **Spacja**
- edytor tekstu - **Delete, Backspace**
- edytor tekstu - **Caps Lock, Shift**
- edytor tekstu - **Enter**
- edytor tekstu - **Kolor czcionki**
- edytor tekstu - **Pogrubienie**
- edytor tekstu - **Kursywa**
- edytor tekstu - **Podkreślenie**
- edytor tekstu - **Alt prawy**
- edytor tekstu - **Alt prawy+Shift**
- edytor tekstu - **Tekst**
- edytor tekstu - **Zaznacz**
- **programowanie** - W świecie robotów. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół
- **programowanie** - Wesole misie. Wprowadzenie polecenia „weź”
- **programowanie** - Myszki w labiryncie. Wprowadzenie polecenia „Powtórz”

Uczeń:

- współpracuje z innymi uczniami
- wymienia się pomysłami
- tworzy tekst i rysunki
- szanuje pracę innych osób
- posługuje się komputerem do wykonywania zadań
- tworzy plan działania.