

Wymagania, które powinien osiągnąć uczeń, aby uzyskać odpowiednią ilość punktów z przedmiotu

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE W KLASACH II-III

Wymagania na 6 punktów- wspaniale

- podczas pracy przy komputerze przestrzega ustalonych zasad
- doskonale radzi sobie z obsługą zestawu komputerowego
- doskonale radzi sobie z obsługą myszy i klawiatury
- bardzo lubi prezentować efekty swojej pracy
- ma oryginalne pomysły, lubi eksperymentować
- jest twórczy i zaangażowany w wykonywane przez siebie prace

Wymagania na 5 punktów

- sprawnie wykonuje czynności w programie komputerowych, używa wielu narzędzi i rozumie przeznaczenie poszczególnych opcji programu
- chętnie wypowiada się na różne tematy, ma bogaty zasób słów
- zadania na komputerze wykonuje pomysłowo i starannie
- prace plastyczne i dokumenty tekstowe wykonuje starannie
- troszczy się o porządek wokół siebie
- chętnie rozwiązuje dodatkowe zadania
- jest śmiały i chętnie wypowiada się na forum klasy
- rozwiązuje samodzielnie wskazane przez nauczyciela ćwiczenia
- jest dobrym obserwatorem, potrafi skoncentrować swoją uwagę na oglądanym filmie, prezentacji
- bardzo dobrze radzi sobie z doбором elementów graficznych do tematu pracy

Wymagania na 4 punkty

- poprawnie wykonuje polecenia nauczyciela
- rozumie polecenia wydawane przez nauczyciela
- rozumie treści przeczytanych tekstów i potrafi na ich podstawie wykonać ćwiczenie
- dobrze radzi sobie z nawigacją na płycie CD/DVD
- czytanie z ekranu nie sprawia mu kłopotów
- czytanie poleceń z podręcznika nie sprawia mu kłopotów
- radzi sobie z obsługą myszy i klawiatury
- polecenia w zabawach multimedialnych wykonuje poprawnie, ale za każdym razem potrzebuje wsparcia nauczyciela

Wymagania na 3 punkty

- słabo radzi sobie z samodzielną pracą przy komputerze
- prace plastyczne i edytowane teksty są niestaranne
- prace ucznia często nie są skończone, zawierają błędy, brak szczegółów i detali w rysunkach
- czasami zniechęca się, gdy coś mu się nie udaje
- ma trudności z posługiwaniem się myszą, klawiaturą, ale potrafi obsługiwać programy komputerowe
- z trudem radzi sobie z podstawowymi narzędziami programów
- czasami jest nieuważny i rozkojarzony, co ma wpływ na efekty pracy
- rzadko podejmuje trud rozwiązywania dodatkowych zadań na lekcji lub w domu
- zdarza mu się nie brać udziału w pogadankach, rozmowach, dyskusjach
- nie zawsze rozumie przeczytany tekst i nie zawsze potrafi samodzielnie wykonać

Wymagania na 2 punkty

- rzadko podejmuje trud rozwiązywania podstawowych zadań na lekcji lub w domu
- często jest nieuważny i rozkojarzony, co ma wpływ na efekty pracy
- łatwo zniechęca się, gdy coś mu się nie udaje
- ma trudności z posługiwaniem się myszą, klawiaturą i obsługiwaniem programów sprawia mu duże problemy
- niechętnie bierze udział w pogadankach, rozmowach, dyskusjach

- nie rozumie przeczytanych tekstów i nie potrafi samodzielnie wykonać poleceń
- braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania podstawowej wiedzy i umiejętności obsługi komputera w toku dalszej nauki

Wymagania na 2 punkty

- nie radzi sobie z samodzielną pracą przy komputerze
- prace plastyczne nigdy nie są skończone, brak szczegółów i detali
- nie radzi sobie z posługiwaniem się myszą, klawiaturą
- podczas pracy przy komputerze rozprasza siebie i innych
- nie potrafi się skoncentrować na wykonywanym zadaniu
- nie podejmuje trudu rozwiązywania dodatkowych zadań na lekcji lub w domu
- nie bierze udziału w pogadankach, rozmowach, dyskusjach
- nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych dla kontynuowania nauki na wyższym poziomie

KLASA II

W zakresie edukacji komputerowej, uczeń:

1. Umie obsługiwać komputer i oprogramowanie komputerowe:
 - posługuje się myszką i klawiaturą,
 - poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego,
 - tworzy pliki,
 - zna urządzenia pamięci zewnętrznej.
 - zna pojęcia: pulpit, ikona, skrót.
2. Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania.
 - rozumie instrukcje gry.
 - korzysta z myszy i strzałek na klawiaturze
 - korzysta z opcji w programach.
3. Wyszukuje i korzysta z informacji:
 - przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe(np. stronę swojej szkoły),
 - dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
 - odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.
4. Tworzy teksty i rysunki:
 - wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
 - wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki.
 - zna narzędzia Przybornika: Zaznacz, Wypełnij kolorem, Elipsa, Ołówek, Pędzel, Areograf, Wybierz kolor, Gumka, Linia, Krzywa, Tekst, Zaokrąglony prostokąt; Paleta kolorów: kolory podstawowe, kolory niestandardowe.
 - kopiuje, wkleja, wycina, pomniejsza i powiększa elementy rysunku.
 - rysuje za pomocą poznanych narzędzi.
 - zna i stosuje klawiaturę i jej klawisze: litery i inne znaki, klawiatura numeryczna.
 - sprawdza pisownię gramatyki.
 - kopiuje i wklejania teksty za pomocą poleceń i skrótów klawiaturowych.
 - pisze proste teksty.
 - zapisuje utworzone dokumenty,
6. Korzysta z Programu Kalkulator
 - zapoznaje się z programem z kalkulatorem.
 - zna i stosuje podstawowe funkcje programu Kalkulator: +, -, *, /.
7. Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediiów:
 - wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,

- zna zasady obowiązujące w pracowni komputerowej i podczas pracy na komputerze.
- wie jak jest prawidłowa postawa ciała podczas pracy z komputerem.
- zna organizację stanowiska komputerowego
- ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
- zna pojęcia: Internet, strona www, przeglądarka, netykieta Internetu.
- Internet jako źródło informacji i sposób komunikacji międzyludzkiej.
- wpisuje wybrane adresy stron www w przeglądarce internetowej.
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.

KLASA III

W zakresie edukacji komputerowej, uczeń:

1. Umie obsługiwać komputer:
 - posługuje się myszą i klawiaturą,
 - poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego;
 - zna elementy okien poznanych programów, np. obszar roboczy, paski narzędzi, suwaki.
 - tworzy pliki i foldery.
2. Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
 - czyta i rozumie instrukcje gry.
 - korzysta z myszy i strzałek na klawiaturze
 - korzysta z opcji w programach
3. Wyszukuje i korzysta z informacji:
 - przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
 - dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
 - odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;
4. Tworzy teksty i rysunki:
 - wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
 - wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;
 - kopiuje, wkleja, wycina, pomniejsza, powiększa elementy rysunku.
 - rysuje za pomocą poznanych narzędzi.
 - drukuje prace,
 - wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
 - zna i stosuje klawiaturę i jej klawisze: litery i inne znaki, klawiatura numeryczna,
 - sprawdza pisownię gramatyki,
 - kopiuje i wklejania teksty za pomocą poleceń i skrótów klawiaturowych.
 - pisze proste teksty,
 - wstawia obrazki ClipArt do tekstu.
 - redaguje proste teksty.
 - stosuje numerację i punktory.
 - zapisuje efekty swojej pracy.
5. Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediiów:
 - wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,
 - ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu, stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediiów
 - otwiera strony internetowe,
 - wyszukuje informacje na wskazanej stronie internetowej.
 - zna podstawowe wiadomości o prawie autorskim.
 - zapisuje źródła informacji,
 - zakłada darmowe konto pocztowe.

Klasa II

Zajęcia komputerowe:

- a. Korzystanie z urządzeń komputerowych na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela
- b. Wykorzystywanie edytorów graficznych do wykorzystywania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.
- c. Przepisywanie tekstów z zastosowaniem wymaganej formy na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.

Klasa III

Zajęcia komputerowe:

- a. Korzystanie z urządzeń komputerowych na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela
- b. Wykorzystywanie edytorów graficznych do wykorzystywania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.
- c. Przepisywanie tekstów z zastosowaniem wymaganej formy na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.
- d. Korzystanie i obsługa Internetu.

11. Propozycja oceny końcowej

(6)-Wspaniale opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(5)-Bardzo dobrze opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(4)-Dobrze opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(3)-Przeciętnie opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

(2)-Słabo opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

opracowała : Ewa Filinowicz