

WYMAGANIA EDUKACYJNE

EDUKACJA INFORMATYCZNA - KLASA I

Wymagania podstawowe (Konieczne+ Podstawowe)

Ocena dopuszczająca (K)

Ocena dostateczna (P)

WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń:

- Wymienia zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem dotyczące: prawidłowej pozycji ciała i czasu pracy oraz właściwej organizacji komputerowego stanowiska pracy.
- Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
- Stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.
- Wie, jak uruchomić komputer oraz jak zakończyć jego pracę.
- Omawia zastosowanie podstawowych elementów zestawu komputerowego.
- Myli nazwy niektórych urządzeń zestawu komputerowego.
- Podaje przykłady zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia.
- Objaśnia budowę okna programu i jego elementów.
- Wskazuje zastosowania: edytora tekstu, edytora grafiki.
- W słabym stopniu opanował umiejętność posługiwania się myszką.
- Nie zna wszystkich omawianych narzędzi programu graficznego Paint, czasami prace wykonuje z pomocą nauczyciela.
- Wykonuje rysunki z prostych elementów graficznych.
- Słabo posługuje się klawiaturą.
- Potrafi uruchomić edytor tekstu Notatnik z ikony oraz zakończyć jego pracę tylko z pomocą nauczyciela.
- Pisze proste wyrazy i zdania wykorzystując poznane klawisze.

Wymagania pełne (K + P + Rozszerzające + Dopełniające)

Ocena dobra (R)

Ocena bardzo dobra (D)

WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń:

- Stosuje zasady BHP podczas pracy przy komputerze.
- Uruchamia komputer oraz kończy jego pracę.
- Uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury.
- Charakteryzuje możliwości wykorzystania komputera w procesie nauczania i uczenia się.
- Potrafi nazwać podstawowe urządzenia zestawu komputerowego i omawia ich przeznaczenie.
- Objaśnia przeznaczenie poznanych elementów *Pulpitu środowiska Windows* (ikony, przycisk *Start*, pasek zadań).
- Zapisuje dokument w pliku, wykorzystując polecenie *Zapisz jako*
- Omawia zalety edytora grafiki.
- Objaśnia pojęcie edytora tekstu.
- Potrafi uruchomić edytor tekstu Notatnik oraz zakończyć jego pracę.

- Wie, za pomocą których klawiszy można wstawić do tekstu znaki z górnej części klawisza.
- Opanował umiejętność posługiwania się klawiaturą.
- Wykorzystuje klawiaturę do napisania prostych tekstów, oddziela wyrazy spacjami.
- Poprawnie wpisuje polskie znaki oraz stosuje klawisz *Enter* do zatwierdzania operacji i stosuje klawisz *Shift*.
- Usuwa z tekstu usterki z zastosowaniem klawiszy do kasowania znaków.
- Bezbłędnie odtwarza tekst ze wzoru.
- Dobrze opanował umiejętność posługiwania się myszką.
- Potrafi uruchomić program graficzny Paint oraz zakończyć jego pracę.
- Zna i właściwie wykorzystuje narzędzia programu graficznego Paint.
- Podaje przeznaczenie najważniejszych klawiszy na klawiaturze.

Wymagania ponadprogramowe (K+ P+ R+ D+ PP- Wykraczające)

Ocena celująca (W)

WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń:

- Omawia zagrożenia dla zdrowia człowieka, jakie niesie nieprzestrzeganie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
- Zna wady i zalety komputeryzacji życia.
- Doskonale wie, jak uruchomić komputer oraz jak zakończyć jego pracę.
- Bez problemów nazywa podstawowe urządzenia zestawu komputerowego.
- Nazywa takie urządzenia jak: drukarka , głośniki, skaner itd.oraz potrafi omówić ich przeznaczenie.
- Bardzo dobrze opanował umiejętność posługiwania się myszką.
- Bardzo dobrze opanował umiejętność posługiwania się klawiaturą.
- Samodzielnie pisze tekst z polskimi i wielkimi literami.
- Samodzielnie wstawia znaki znajdujące się na górnej części klawisza.
- Przemieszcza kursor tekstowy w tekście za pomocą klawiszy do sterowania kursorem.
- Sprawnie projektuje i wykonuje prace graficzne.
- Sprawnie pisze proste teksty.
- Obsługuje inne (niż wykorzystywane na lekcji) programy.
- Przegląda w Internecie strony o podanych adresach.
- Doskonali swoje umiejętności poza lekcjami szkolnymi
- Prezentuje swoją wiedzę i umiejętności np. podczas konkursów