

WYMAGANIA EDUKACYJNE

EDUKACJA INFORMATYCZNA - KLASA II

Wymagania podstawowe (Konieczne+ Podstawowe)

Ocena dopuszczająca (K)

Ocena dostateczna (P)

Osiągnięcia ucznia

UMIEJĘTNOŚCI

- Dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy.
- Uruchamia zestaw komputerowy zgodnie ze wskazówkami.
- Trafnie operuje myszką i jej przyciskami w celu wskazywania, klikania, wybierania lub przeciągania.
- Wykonuje ćwiczenia według wskazówek.
- Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę zestawu komputerowego.
- Wykonuje rysunki z prostych elementów graficznych, dołącza napisy do rysunków.
- Komponuje rysunki z gotowych elementów z wykorzystaniem operacji kopiowania i przenoszenia.
- Tworzy kompozycje graficzne według wzoru, wprowadza zmiany w rysunkach.
- Uruchamia edytor tekstu, pisze tekst, usuwa z tekstu usterki z zastosowaniem klawiszy do kasowania znaków.
- Wykorzystuje klawiaturę do napisania prostych tekstów, oddziela wyrazy spacjami.
- Poprawnie wpisuje polskie znaki oraz stosuje klawisz *Enter* do zatwierdzania operacji i stosuje klawisz *Shift* (wielkie litery).
- Zapisuje dokument w pliku, dobierając nazwę do zawartości.
- Stosuje poznane operacje redagowania tekstu w celu opracowania jego treści według podanego wzoru (opisu).

WIADOMOŚCI

- Omawia przeznaczenie podstawowych elementów zestawu komputerowego.
- Wymienia zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem dotyczące: prawidłowej pozycji ciała i czasu pracy oraz właściwej organizacji komputerowego stanowiska pracy.
- Omawia zastosowanie podstawowych elementów zestawu komputerowego.
- Nazywa elementy *Pulpitu* środowiska *Windows*.
- Prawidłowo kończy pracę w środowisku *Windows*, korzystając z przycisku *Start*.
- Wskazuje zastosowania: edytora tekstu, edytora grafiki.
- Podaje przykłady zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia.
- Omawia przeznaczenie i cechy poszczególnych narzędzi edytora grafiki.
- Wyjaśnia sposób wyboru i zmiany rodzajów czcionki.
- Objaśnia operacje kopiowania, przesuwania i usuwania elementów w obszarze jednego rysunku.
- Objaśnia budowę okna programu i jego elementów.
- Omawia sposoby zaznaczania tekstu.

Wymagania pełne (K + P + Rozszerzające + Dopełniające)

Osiągnięcia ucznia

Ocena dobra (R)

Ocena bardzo dobra (D)

UMIEJĘTNOŚCI

- Charakteryzuje najczęściej popełniane błędy podczas organizacji komputerowego stanowiska pracy.
- Charakteryzuje możliwości wykorzystania komputera w procesie nauczania i uczenia się.
- Ustala atrybuty rysunku.
- Wykorzystuje skróty klawiszowe w pracy z edytorem grafiki.
- Definiuje i wykorzystuje kolory niestandardowe.
- Tworzy ozdobne napisy.
- Pozyskuje rysunki z różnych źródeł.
- Wykonuje rysunki i bogate kolorystycznie kompozycje graficzne z napisami według własnego projektu z wykorzystaniem pozyskanych elementów.

- Dostosowuje okno programu do własnych potrzeb i upodobań.
- Sprawnie postępuje się klawiaturą.
- Redaguje własne teksty z wykorzystaniem poznanych operacji wykonywanych na fragmentach tekstu.
- Ustala format czcionki w tekście.
- Redaguje i formatuje tekst zawierający elementy graficzne.

WIADOMOŚCI

- Omawia zagrożenia dla zdrowia człowieka, jakie niesie nieprzestrzeganie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
- Objasnia przeznaczenie poznanych elementów *Pulpitu środowiska Windows* (ikony, przycisk *Start*, pasek zadań).
- Omawia zastosowanie skanera, słuchawek, modemu w zestawie komputerowym.
- Objasnia sposób wykonywania poleceń z menu programu.
- Zapisuje dokument w pliku, wykorzystując polecenie *Zapisz jako*
- Omawia zalety edytora grafiki.
- Wyjaśnia pojęcie: atrybuty rysunku.
- Objasnia zastosowanie Schowka w operacjach kopiowania i przenoszenia elementów między rysunkami.
- Omawia polecenia przekształcania elementów rysunku: zmiany rozmiarów, obrotu i odbicia symetrycznego.
- Objasnia pojęcie edytora tekstu.
- Omawia zastosowanie klawisza *Alt* do pisania polskich znaków i klawisza *Enter* do zatwierdzania operacji.
- Wskazuje różnice w budowie okien programów *WordPad*, *Notatnik*.
- Określa zasady poprawnego rozmieszczenia w tekście znaków interpunkcyjnych.
- Bezbłędnie odtwarza tekst ze wzoru.
- Omawia zastosowania paska narzędzi i wybranych przycisków (*Otwórz*, *Cofnij*, *Drukuj*).
- Zaznacza fragment tekstu poznaną metodą.
- Usuwa lub zastępuje innym zaznaczony fragment tekstu.
- Wprowadza w dokumencie zmiany określone w ćwiczeniu.
- Podaje przeznaczenie klawiszy: *Spacja*, *Backspace*, *Delete* oraz klawiszy do sterowania ruchem kursora, usuwa błędnie napisane znaki, korzystając z odpowiednich klawiszy.
- Omawia najważniejsze funkcje edytora tekstu.
- Wskazuje różnice w budowie okien edytorów tekstu.
- Objasnia różne sposoby wykonania operacji: przenoszenia, kopiowania i usuwania na zaznaczonym fragmencie tekstu.
- Omawia sposób wyboru cech czcionki.
- Omawia sposoby wstawiania do tekstu obiektów graficznych.

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

Ocena celująca (W)

Osiągnięcia ucznia

UMIEJĘTNOŚCI

- Przewiduje sposób poruszania się po programie przed objaśnieniami nauczyciela.
- Wskazuje rozmieszczenie omawianych na lekcji klawiszy przed objaśnieniami nauczyciela.
- Bezbłędnie i szybko wyszukuje znaki na klawiaturze.
- Omawia sposoby posługiwania się myszką przed objaśnieniami nauczyciela.
- Wskazuje sposób pisania wielkich liter przed objaśnieniami nauczyciela.
- Wskazuje sposób pisania polskich znaków przed objaśnieniami nauczyciela.
- Przemieszcza kursor tekstowy w tekście za pomocą klawiszy do sterowania kursorem.
- Wykraczające poza program, np.: uzasadnia zależność między doborem monitora a komfortem pracy użytkownika komputera.
- Analizuje wady i zalety komputeryzacji życia.
- Projektuje i wykonuje prace graficzne o praktycznym zastosowaniu.
- Tworzy tapety na Pulpicie z własnych prac lub zrzutów ekranów.
- Dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb.
- Obsługuje inne (niż wykorzystywane na lekcji) programy.
- Wstawia do dokumentu tabelę.

- Formatuje tabelę.
- Formatuje tekst w kolumny i nadaje im pożądane wielkości.
- Samodzielnie posługuje się wyszukiwarką internetową według potrzeb.
- Doskonali swoje umiejętności poza lekcjami szkolnymi
- Prezentuje swoją wiedzę i umiejętności np. podczas konkursów

WIADOMOŚCI

- Uczeń doskonale opanował materiał programowy. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie zajęć(np.: omawia metodę zapisu danych na twardym dysku, dyskietce, płycie CD itp.)
- Omawia przeznaczenie urządzeń współpracujących z komputerem (np. drukarka, mikrofon, głośniki, słuchawki, skaner itd.) przed objaśnieniami nauczyciela.
- Wskazuje zastosowania takich urządzeń peryferyjnych, jak: rzutnik komputerowy, aparat cyfrowy, kamera cyfrowa.
- Analizuje podobieństwa i różnice w pracy edytorów tekstu.
- Opisuje zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem.