

WYMAGANIA EDUKACYJNE

EDUKACJA INFORMATYCZNA - KLASA III

Wymagania podstawowe (Konieczne+ Podstawowe)

Ocena dopuszczająca (K)

Ocena dostateczna (P)

Osiągnięcia ucznia

UMIĘTNOŚCI

- 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.
- Wprowadza zmiany w rysunkach: usuwa usterki, uzupełnia, koloruje.
- Wykonuje rysunki z prostych elementów graficznych, dobierając kolor oraz narzędzie i jego cechy.
- Dołącza napisy do rysunków na przezroczystym lub kolorowym tle.
- Dobiera kolor napisu, rodzaj czcionki i jej atrybuty.
- Komponuje rysunki z gotowych elementów z wykorzystaniem operacji kopiowania i przenoszenia.
- Wykorzystuje w pracach graficznych elementy innych rysunków.
- Tworzy kompozycje graficzne według wzoru.
- Drukuje wybrany dokument bez zmiany ustawień parametrów drukowania.
- Uruchamia edytor tekstu.
- Otwiera dokumenty i przegląda je w różnych widokach.
- Ustala parametry dotyczące układu strony i ocenia trafność ich doboru.
- Pisze tekst z podziałem na akapity według zasad poprawnego wpisywania tekstu.
- Usuwa z tekstu usterki z zastosowaniem klawiszy do kasowania znaków.
- Zapisuje dokument w pliku, dobierając nazwę do zawartości.
- Wykorzystuje operacje zaznaczania do wprowadzania do tekstu zmian i poprawek.
- Wykonuje operacje na zaznaczonym fragmencie tekstu (usuwanie, przenoszenia w inne miejsce, kopiowania) za pomocą Schowka i metodą przeciągania.
- Stosuje poznane operacje redagowania tekstu w celu opracowania jego treści według podanego wzoru (opisu).
- Formatuje czcionkę w tekście według wzoru (opisu): zmienia rodzaj czcionki, jej rozmiar, styl i kolor.
- Ustala parametry akapitów: wyrównania, wcięcia, odstępy między wierszami według wzoru (opisu).
- Korzysta z podglądu wydruku w celu przygotowania dokumentu do druku.
- Wykorzystuje klawiaturę do napisania prostych tekstów, oddziela wyrazy spacjami.
- Poprawnie wpisuje polskie znaki oraz stosuje klawisz *Enter* do zatwierdzania operacji.
- Wykorzystuje klawiaturę do napisania prostych tekstów w programie *Notatnik*, *WordPad* oddziela wyrazy spacjami i stosuje klawisz *Shift* (wielkie litery).
- Uruchamia i obsługuje programy edukacyjne z różnych dziedzin.
- Wyszukuje w multimedialnych zbiorach informacje na zadany temat.
- Wyszukuje na wskazanych stronach internetowych informacje na zadany temat.
- Korzysta z encyklopedii internetowej.
- Gromadzi informacje i wykorzystuje je do opracowania prostych form wypowiedzi

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.
- Wymienia zasady prawidłowego zachowania w pracowni komputerowej.
- Nazywa elementy *Pulpitu* środowiska *Windows*.

- Prawidłowo kończy pracę w środowisku *Windows*, korzystając z przycisku *Start*.
- Omawia zastosowanie podstawowych elementów zestawu komputerowego (monitor, klawiatura, mysz, głośniki, mikrofon, drukarka).
- Wymienia rodzaje pamięci zewnętrznych komputera, jakie wykorzystuje w pracy z komputerem
- Wskazuje zastosowania: edytora tekstu, edytora grafiki.
- Podaje przykłady zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia.
- Wymienia korzyści wynikające z szerokiego zastosowania komputerów w życiu codziennym.
- Omawia przeznaczenie edytora grafiki.
- Wskazuje elementy okna edytora grafiki i objaśnia ich zastosowanie.
- Omawia przeznaczenie i cechy poszczególnych narzędzi edytora grafiki.
- Wyjaśnia rolę przycisków myszy w operowaniu kolorem pierwszo- i drugoplanowym.
- Omawia sposób wyboru i zmiany koloru napisu.
- Wyjaśnia sposób wyboru i zmiany rodzajów czcionki i jej atrybutów.
- Objaśnia operacje kopiowania, przesuwania i usuwania elementów w obszarze jednego rysunku.
- Omawia zastosowanie edytora tekstu.
- Rozpoznaje kursor tekstowy.
- Wskazuje okno programu i nazywa jego elementy.
- Wskazuje w oknie programu pasek menu.
- Objaśnia budowę okna programu i jego elementów.
- Omawia sposoby zaznaczania tekstu.
- Wskazuje sposoby zmiany czcionki i jej atrybutów.
- Omawia rodzaje wyrównań tekstu i stosowanych wcięć, podaje jeden ze sposobów ich ustalania.
- Wskazuje sposoby zmiany czcionki i jej atrybutów.
- Objaśnia pojęcia: multimedia, program multimedialny, program edukacyjny, Internet, sieć WWW, strona WWW, adres strony WWW.
- Omawia zasady poruszania się po dokumentach hipertekstowych.
- Objaśnia funkcje przeglądarki internetowej i sposób jej obsługi

Wymagania pełne (K + P + Rozszerzające + Dopełniające)

Ocena dobra (R)

Ocena bardzo dobra (D)

Osiągnięcia ucznia

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.
- Przedstawia w postaci graficznej (przy użyciu edytora grafiki) rozwiązanie prostych problemów z różnych dziedzin.
- Pozyskuje rysunki z różnych źródeł.
- Wstawia do tworzonego obrazu rysunek z pliku.
- Wykonuje rysunki i bogate kolorystycznie kompozycje graficzne z napisami według własnego projektu z wykorzystaniem pozyskanych elementów.
- Ustala parametry drukowania.
- Dostosowuje okno programu do własnych potrzeb i upodobań.
- Sprawnie posługuje się klawiaturą.
- Redaguje własne teksty z wykorzystaniem poznanych operacji wykonywanych na fragmentach tekstu.
- Tworzy teksty z zastosowaniem indeksu górnego i dolnego.
- Wyróżnia fragmenty tekstu przez stosowanie wersalików i kapitalików.
- Ustala format czcionki w tekście, dobierając go do treści.
- Ustala i zmienia odstępy między akapitami.
- Nadaje tworzonym dokumentom format stosowny do treści.
- Rozmieszcza tekst w kolumnach, wykorzystując tabulatory.

- Redaguje i formatuje tekst zawierający elementy graficzne.
- Formatuje elementy graficzne umieszczone w dokumencie tekstowym.
- Redaguje i formatuje dokumenty według własnego pomysłu.
- Tworzy prostą prezentację multimedialną na zadany temat(*program Power Point*)
- Wykorzystuje *program Excel* w celu sporządzenia wykresu.

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, plotera, słuchawek, modemu w zestawie komputerowym.
- Omawia pojęcie menu programu.
- Objasnia sposób wykonywania poleceń z menu programu.
- Zapisuje dokument w pliku, wykorzystując polecenie *Zapisz jako*
- Prezentuje i uzasadnia własną wizję możliwości wykorzystania komputera i urządzeń opartych na technice komputerowej w wymianie informacji i komunikowaniu się użytkowników oraz w wykonywaniu codziennych czynności.
- Samodzielnie bezbłędnie redaguje i formatuje tekst według poleceń w ćwiczeniu.
- Omawia zalety edytora grafiki.
- Omawia znaczenie kursora tekstowego.
- Omawia zastosowanie klawisza *Alt* do pisania polskich znaków i klawisza *Enter* do zatwierdzania operacji.
- Objasnia pojęcie edytora tekstu.
- Wskazuje różnice w budowie okien programów *WordPad*, *Notatnik* i *Paint*.
- Omawia rolę klawisza *Enter* w tworzeniu dokumentów tekstowych.
- 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.
- Rozróżnia właściwe i niewłaściwe zachowania podczas pracy z urządzeniami elektrycznymi.
- Określa funkcje urządzeń współpracujących z komputerem, znajdujących się w szkolnej pracowni komputerowej (np. drukarka, mikrofon, głośniki, słuchawki).
- Podaje przeznaczenie klawiszy: *Spacja*, *Backspace*, *Delete* oraz klawiszy do sterowania ruchem kursora.
- Usuwa błędnie napisane znaki, korzystając z odpowiednich klawiszy.
- 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.
- Omawia najważniejsze funkcje edytora tekstu.
- Wskazuje różnice w budowie okien edytorów tekstu.
- Wyjaśnia pojęcia: indeks górny i dolny, kapitaliki, wersaliki.
- Omawia sposób wyboru cech czcionki: indeksu górnego, indeksu dolnego, kapitalików i wersalików z polecenia *CZCIONKA* z menu *FORMAT*.
- Wskazuje na różne sposoby formatowania akapitu (za pomocą poleceń z menu *FORMAT* | *AKAPIT*, przycisków na pasku narzędzi lub suwaków znajdujących się na linijce).
- Wyjaśnia pojęcie tabulatora i omawia sposoby jego ustalania (za pomocą polecenia *FORMAT* | *TABULATORY* lub ustawiania tabulatorów na linijce).
- Objasnia sposób umieszczenia w tekście rysunku wykonanego w edytorze graficznym za pomocą *Schowka*.
- Omawia sposoby wstawiania do tekstu obiektów graficznych.
- Wyjaśnia pojęcia: bit, bajt, zawieszenie komputera.
- Rozróżnia najważniejsze gniazda służące do połączenia urządzeń zewnętrznych.
- Wskazuje różnice w budowie okien edytorów tekstu.
- Objasnia różne sposoby wykonania operacji: przenoszenia, kopiowania i usuwania na zaznaczonym fragmencie tekstu.
- Objasnia sposób umieszczenia w tekście rysunku wykonanego w edytorze graficznym za pomocą *Schowka*.

- Omawia sposoby wstawiania do tekstu obiektów graficznych zapisanych w pliku.
- Omawia zastosowanie wykorzystywanych programów edukacyjnych.
- Omawia pojęcie wyszukiwarki internetowej i jej rolę w przeglądaniu zasobów internetowych.
- Wskazuje na zagrożenia wynikające z niewłaściwego doboru gier komputerowych i zbyt długiego oddawania się tego typu rozrywce.

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

Ocena celująca (W)

Osiągnięcia ucznia

UMIĘTNOŚCI

- 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.
- Przemusza kursor tekstowy w tekście za pomocą klawiszy do sterowania kursorem.
- Wykraczające poza program, np.:
- Uzasadnia zależność między doбором monitora a komfortem pracy użytkownika komputera.
- Analizuje wady i zalety komputeryzacji życia.
- Obsługuje skaner.
- 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 wykorzystywany na lekcji) programy.
- Umieszcza w dokumencie nagłówki i stopkę oraz ustala ich format.
- Wstawia do dokumentu tabelę.
- Formatuje tabelę.
- Umieszcza w tekście inicjały.
- Formatuje tekst w kolumny i nadaje im pożądane wielkości.
- Obsługuje inne niż wykorzystywane na lekcji edytory tekstu.
- Samodzielnie posługuje się wyszukiwarką internetową według potrzeb.
- Tworzy własne prezentacje z wykorzystaniem zgromadzonych informacji z różnych źródeł.
- Korzysta z poczty elektronicznej.
- Doskonali swoje umiejętności poza lekcjami szkolnymi
- Prezentuje swoją wiedzę i umiejętności np. podczas konkursów

WIADOMOŚCI

- Wykraczające poza program, np.:
- Omawia metodę zapisu danych na twardym dysku, dyskietce i płycie CD.
- Wskazuje sposób pisania polskich znaków przed objaśnieniami nauczyciela.
- Omawia przeznaczenie urządzeń współpracujących z komputerem (np. drukarka, mikrofon, głośniki, słuchawki, skaner itd.) przed objaśnieniami nauczyciela.
- Opisuje zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem.
- Wskazuje zastosowania takich urządzeń peryferyjnych, jak: rzutnik komputerowy, aparat cyfrowy, kamera cyfrowa.
- Analizuje podobieństwa i różnice w pracy edytorów tekstu.
- Wyjaśnia pojęcia: rozdzielczość obrazu, piksel, ROM, USB, CD-R, CD-RW, nagrywarka.
- Omawia różnice między grafiką bitmapową a wektorową.
- Omawia inne od poznanych sposoby komunikacji internetowej.