Aleksandra Kośka Zielonki-Parcela, 4.09.2020r.
Kalejdoskop ucznia. Program nauczania informatyki w klasach 1-3
Autorzy: A. Kulesza

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE OCENY KLASYFIKACYJNE Z PRZEDMIOTU EDUKACJA INFORMATYCZNA DLA ODDZIAŁU 2d (gr.1) NA ROK SZKOLNY 2020/2021

Na podstawie rozdziału V Statutu Szkoły Podstawowej w Zielonkach-Parceli ustala się poniższe wymagania.

Temat:	Uczeń:
Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	– zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej – zna zasady pracy na komputerze – rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego – uruchamiania komputer, edytor tekstu, edytor grafiki i płytę CD
Uruchamiamy programy z menu Start	– wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu Start – wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań – korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij
Tworzymy nowy folder w komputerze	– tworzy i nazywa nowe foldery – wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty – sprawnie posługuje się myszą komputerową

Edytor grafiki – przypomnienie wiadomości	– wie, do czego służy edytor grafiki – posługuje się myszą komputerową – wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki poznane w klasie 1 – samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki – wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac – współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami
Zapisujemy dokumenty w komputerze	– zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu – nadaje pracy nazwę – korzysta z polecenia Zapisz jako… i Zapisz
Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	– zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia Zaznacz wszystko – wykorzystuje przycisk Usuń i klawisz Delete do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów – wykorzystuje Zaznaczenie dowolnego kształtu do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach – tworzy proste rysunki, w których wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki – układa figury w logicznym porządku

Korzystamy z opcji: Zaznaczenie przezroczyste	– wie, do czego służy opcja Zaznaczenie przezroczyste w edytorze grafiki – korzysta z opcji Zaznaczenie przezroczyste – tworzy, projektuje proste rysunki – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – zapisuje swoje prace – prezentuje swoje prace
Poznajemy polecenia edytora grafiki: Kopiuj, Wklej	– stosuje polecenia Kopiuj, Wklej – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – tworzy, projektuje proste rysunki
Zmieniamy kontur kształtu	– zmienia kontur kształtu – zmienia kolor wypełnienia – wybiera styl linii konturu – ustala szerokość linii konturu – rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem

Rysujemy koła, kwadraty i linie proste w edytorze grafiki	– wykorzystuje klawisz Shift do rysowania kół, kwadratów i linii prostych – wie, do czego służy narzędzie Cofnij – potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka – wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur – wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenie prac plastycznych
Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Selektor kolorów	– pobiera kolor z istniejącego obrazka – zapisuje pracę w swoim folderze – kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem – rozwiązuje łamigłówki
Korzystamy z kolorów niestandardowych w edytorze grafiki	– tworzy kolor, którego nie ma w palecie kolorów – wie, do czego służy przycisk Dodaj do kolorów niestandardowych – koloruje obrazek kolorami niestandardowymi – zapisuje pracę w swoim folderze – kopiuje i wkleja powtarzające się elementy
Zmniejszamy i powiększamy rysunki w edytorze grafiki	– zmniejsza i powiększa rysunki – zmienia obszar rysowania – stosuje polecenie Kopiuj, Wklej – współpracuje z uczniami – zapisuje pracę w swoim folderze – prezentuje swoje prace

Doskonalimy umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	– wie, do czego służy edytor grafiki – posługuje się myszą komputerową – samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki – wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac – zapisuje prace w swoim folderze – współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami – prezentuje swoje prace
Korzystamy z Kalkulatora komputerowego	– uruchamia Kalkulator komputerowy – wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń – współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami – rozwiązuje zadania i łamigłówki

Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu	– wie, czym jest ogólnoświatowa sieć komputerowa – rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki – wie, jak bezpiecznie korzystać z internetu – zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci – otwiera stronę internetową o podanym adresie – nawiguje po stronie WWW – zamyka stronę internetową
Wiadomości w internecie	– wie, do czego służy wyszukiwarka (Google) – otwiera stronę internetową o podanym adresie – nawiguje po stronie WWW – zamyka stronę internetową – wie, jak jest zbudowany adres stron WWW – wie, do czego służy adres stron WWW – odbywa wirtualne wycieczki
Przypominamy wiadomości dotyczące edytora tekstu	– wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt – pisze polskie znaki diakrytyczne – usuwa litery, wyrazy, całe zdania – przenosi wyrazy do nowego wiersza – stosuje w tekście wyróżnienia: Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę – zmienia kolor czcionki – pisze wielkie litery
Znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze tekstu	– nazywa znaki interpunkcyjne – wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;) – zapisuje tytuły w cudzysłowie – posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), dodawania (+), odejmowania (–), równości (=) – zapisuje prace w wyznaczonym miejscu

Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Krój czcionki	– zmienia krój czcionki – wie, co to jest muzeum – wie, czym dawniej zajmował się zecer – zmienia kolor czcionki

Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Rozmiar czcionki	– zmienia rozmiar czcionki – wie, co to jest inicjał – wie, czym jest ogłoszenie – podejmuje próbę napisania ogłoszenia
Stosujemy polecenia edytora tekstu: Kopiuj, Wklej	– kopiuje i wkleja tekst – stosuje wyróżnienie w tekście – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
Usuwamy tekst za pomocą klawiszy: Delete, Backspace	– usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace – zapisuje zmiany w tekście – stosuje przycisk Cofnij – kopiuje i wkleja wyrazy
Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu	– tworzy listę punktowaną – tworzy listę numerowaną – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony	– wyrównuje tekst – zmienia kolor strony – zapisuje zdanie w nowym wierszu – zmienia krój czcionki – zmienia kolor strony
Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz	– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – posługuje się poleceniem: powtórz – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie, – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
Utrwalenie poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie nowego polecenia: skok. Pisanie programów sterujących postacią na ekranie	– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty – stosuje polecenie: skok – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne

Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej. Łączenie w poleceniu: powtórz co najmniej dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego.	– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec, skok, powtórz – używa strzałek ruchu – stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz – wymyśla własną drogę i pisze do niej program – doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne – rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty
Oglądanie prezentacji multimedialnych	– wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze – wie, że prezentacja składa się ze slajdów – uruchamia prezentacje zapisaną w komputerze – wie, że klawisz Esc służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów – wie, do czego służą przyciski: Pokaz slajdów i Rozpocznij od początku – stosuje przycisk Powiększ
Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2	– posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami – wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań – tworzy dokumenty tekstowe i graficzne – pisze programy – steruje obiektem na ekranie komputera

Znakomicie (6p) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w powyższych wymaganiach; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi

Bardzo dobrze (5p) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w powyższych wymaganiach; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Dobrze (4p) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w powyższych wymaganiach.

Wystarczająco (3p) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w powyższych wymaganiach.

Słabo (2p) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w powyższych wymaganiach, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ

Rozpoznaniu poziomu wiedzy ucznia i jego postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności mogą służyć:

- obserwacja bieżącej pracy;
- obserwacja ucznia na lekcji (m.in. samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń, aktywność na lekcji);
- wykonana przez ucznia praca – utworzony lub zmodyfikowany dokument komputerowy, m.in. rysunek, prezentacja, tekst;
- zadania sprawdzające.

Przygotowała
Aleksandra Kośka