Aleksandra Kośka
Kalejdoskop ucznia. Program nauczania informatyki w klasach 1-3
Autorzy: A. Kulesza

Zielonki-Parcela, 4.09.2020r.

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

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

Osiągnięcia wychowawcze:

Uczeń:

- przestrzega dyscypliny na zajęciach, w tym zasad bezpiecznej pracy przy komputerze;
- dba o porządek na stanowisku komputerowym;
- stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu;
- szanuje pracę innych;
- uświadamia sobie nierzeczywistość świata, który jest przedstawiany w grach komputerowych;
- korzysta z gier komputerowych przeznaczonych dla dzieci;
- potrafi w stopniu podstawowym wykorzystać oprogramowanie edukacyjne do utrwalania wiedzy z różnych dziedzin;
- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia;
- potrafi współpracować w grupie.

Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń:	Uczeń:
• zna i stosuje kilka podstawowych zasad zachowania się w pracowni komputerowej oraz przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze (m.in. zakaz wnoszenia i spożywania napojów i posiłków przy komputerze, nakaz robienia przerw w pracy i wyjścia na świeże powietrze);	• potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowego zachowania się w pracowni komputerowej oraz niestosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze; opowiada własnymi słowami, jakie warunki sprzyjają uzależnieniu się od komputera i jak zapobiegać takiemu uzależnieniu;

• posługuje się myszą komputerową i klawiaturą, pracując własnym tempem;	• sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą;
• potrafi uruchomić program w jeden sposób, np. klikając ikonę programu na pulpicie;	• wymienia dwa sposoby uruchamiania programów: z ikony na pulpicie, z wykazu programów w menu Start oraz uruchamia program w wybrany przez siebie sposób;
• wie, że program komputerowy uruchamia się w oknie; • z pomocą nauczyciela wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;	• samodzielnie wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;
• potrafi utworzyć prosty dokument komputerowy (m.in. rysunek) i wykonać na nim proste operacje; • z pomocą nauczyciela otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym i modyfikuje go według poleceń z podręcznika lub podanych przez nauczyciela;	• samodzielnie tworzy proste dokumenty komputerowe i wykonuje na nich podstawowe operacje; • samodzielnie otwiera istniejące pliki z folderu domyślnego;
• korzysta z wybranych gier edukacyjnych, rozwijając umiejętności manualne i zdobywając określoną wiedzę; • wie, że gry mogą bawić i uczyć, ale również zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier.	• potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci; • podaje przykłady zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier (wielokrotne życie, przemoc, elementy okrucieństwa).

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń:	Uczeń:
• z pomocą nauczyciela potrafi zanalizować przykładowy problem i poszukać rozwiązania; • układa w logicznym porządku obrazki przedstawiające np. codzienne czynności; • układa polecenia (np. idź do przodu, obróć się w lewo, obróć się w prawo), a następnie (częściowo z pomocą nauczyciela) sekwencje tych poleceń, np. przejścia po labiryncie zbudowanym na podłodze do określonego miejsca, dojścia z klasy do drzwi wyjściowych szkoły, dojścia z domu do szkoły.	• potrafi samodzielnie określić problem, • szuka rozwiązania przykładowego problemu, • potrafi przygotować odpowiednie pomoce dydaktyczne umożliwiające pokazanie rozwiązania problemu; • tworzy samodzielnie polecenia i sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu komputerowego – środowiska programowania	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń:	Uczeń:
● posługuje się w stopniu podstawowym programem edukacyjnym (dostosowanym do jego wieku) w celu rozwiązywania konkretnych ćwiczeń (czasem z pomocą nauczyciela);	● samodzielnie odszukuje przedmioty w bankach przedmiotów potrzebne do rozwiązania zadania;
● buduje scenę w programie Baltie, korzystając z trybu Budowanie: umieszcza przedmioty na scenie, kopiuje, zastępuje i usuwa przedmioty; ● wie, jak wyczyścić całą scenę; ● z pomocą nauczyciela otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę; ● układa na scenie przedmioty (obrazki, cyfry, litery) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania; ● porządkuje przedmioty (od najmniejszego do największego i odwrotnie); ● kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek); ● korzystając z programu Baltie, wykonuje działania matematyczne, np. dodawanie, odejmowanie;	● wie, jak wyczyścić scenę w programie Baltie, korzystając z opcji menu; ● samodzielnie otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę; ● potrafi samodzielnie zauważyć logiczny porządek, w jakim powinny być ułożone przedmioty na scenie; ● tworzy sceny według własnych pomysłów; ● potrafi samodzielnie ułożyć zadanie podobne do podane w materiale ćwiczeniowym;
● rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. porównuje liczby elementów zbiorów, szuka najmniejszego i największego elementu zbioru, porządkuje elementy zbioru (liczby, litery, wyrazy).	● rozwiązuje trudniejsze zadania prowadzące do okrywania algorytmów; próbuje np. opowiedzieć, w jaki sposób zostały uporządkowane przedmioty na scenie, jak odkrył, który element jest najmniejszy.

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń:	Uczeń:
● na podstawie wzorcowego rysunku lub treści ćwiczenia potrafi utworzyć prosty rysunek w edytorze grafiki lub zmodyfikować istniejący; ● potrafi skorzystać z kilku wybranych narzędzi malarskich, m.in. rysowanie ołówkiem, malowanie pędzlem, wypełnianie kolorem obszarów zamkniętych, usuwanie fragmentu rysunku gumką;	● tworzy rysunki w edytorze grafiki według własnego pomysłu, używając wybranych narzędzi malarskich; ● bierze udział w konkursach plastycznych dla dzieci;

• potrafi kolorować rysunki, używając palety kolorów, w tym wypełniać kolorem obszary zamknięte; • zaznacza i usuwa fragmenty rysunków;	
• wprowadza krótki (jednowyrazowy) napis do pola tekstowego w obszarze rysunku; • wie, jak uzyskać wielkie litery i polskie litery ze znakami diakrytycznymi oraz zmienić parametry czcionki (niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela).	• potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego; • samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki.

Stosowanie programów komputerowych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera z innych obszarów edukacji		
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe	Obszar edukacji
Uczeń:	Uczeń:	
• potrafi tworzyć proste rysunki z wykorzystaniem technologii informacyjnej (tu: edytora grafiki), stosując komputerowe narzędzia malarskie; • dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;	• potrafi przedstawić, za pomocą prostych rysunków tworzonych w edytorze grafiki, różne sytuacje (realne lub fantastyczne) inspirowane wierszem lub wyobraźnią (każdy uczeń na swój sposób);	Edukacja plastyczna
• korzystając z programu edukacyjnego oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia, w których rozwiązuje zadania matematyczne i utrwala wybrane treści z edukacji matematycznej – czasem z pomocą nauczyciela; • korzystając z komputerowego kalendarza, potrafi wykonywać obliczenia związane z czasem;	• potrafi zastosować zdobyte umiejętności posługiwania się programami użytkowymi do wykonywania prostych ćwiczeń matematycznych; • korzystając z programu edukacyjnego lub edytora grafiki oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać ćwiczenia, w których rozwiązuje zadania matematyczne i utrwala wybrane treści z edukacji matematycznej;	Edukacja matematyczna

• korzystając z programu edukacyjnego i edytora grafiki (narzędzie Tekst) oraz przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia, w których utrwala wybrane treści z edukacji polonistycznej – czasem z pomocą nauczyciela;	• potrafi zastosować poznane zasady wprowadzania tekstu do pola tekstowego w edytorze grafiki do wykonywania ćwiczeń z zakresu edukacji polonistycznej;	Edukacja polonistyczna
• korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować proste rysunki, np. roślin, zwierząt, utrwalając w ten sposób treści z edukacji przyrodniczej; • korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować (lub modyfikować istniejące) proste tematyczne rysunki, utrwalając w ten sposób treści z edukacji zdrowotnej;	• potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać rysunek na określony temat z edukacji przyrodniczej; • dyskutuje na temat zasad zdrowej pracy przy komputerze oraz czynników sprzyjających uzależnieniu się od komputera; • potrafi zastosować zdobyte umiejętności posługiwania się edytorem grafiki w celu przygotowywania rysunków związanych ze zdrową pracą przy komputerze;	Edukacja przyrodnicza
• korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować proste tematyczne rysunki, utrwalając w ten sposób treści z edukacji społecznej.	• potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać rysunek na określony temat z edukacji społecznej.	Edukacja społeczna

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