

# Edukacja informatyczna

## Wymagania edukacyjne dla klasy 3 szkoły podstawowej

|                                                                                                                                    |                                                          |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Posługiwanie się komputerem i bezpieczeństwo pracy z komputerem. Praca w edytorze grafiki i edytorze tekstu. Programowanie.</p> | WY<br>S<br>O<br>K<br>I                                   | 6 | <p>Spełnia wymagania na ocenę bardzo dobry, a ponadto: – Potrafi w swojej pracy wykorzystać wiadomości i umiejętności wykraczające poza materiał nauczania, jego praca wskazuje na szczególne zainteresowanie informatyką; sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych i tworzy krótkie prezentacje multimedialne; – Dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem; rozumie konieczność odpowiedniego zachowania w społeczności internetowej oraz konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego; – Świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.</p> |
|                                                                                                                                    |                                                          | 5 | <p>Potrafi w pełni wykorzystać możliwości programu, w którym pracuje, zna i rozumie jakie zagrożenia wynikają z nieprawidłowego korzystania z komputera i internetu, wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej. Sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury, prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne, samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint, zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu, samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik; – Sprawnie wykonuje zadania związane z programowaniem oraz samodzielnie pisze program sterujący postacią na ekranie.</p>   |
|                                                                                                                                    | Ś<br>R<br>E<br>D<br>N<br>I                               | 4 | <p>Wykonana praca jest poprawna lecz nie widać w niej inwencji twórczej ucznia, pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu. Uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy, posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania, pisze i formatuje tekst. Dobrze wykonuje zadania związane z programowaniem oraz pisze program o średnim stopniu trudności sterujący postacią na ekranie.</p>                                                                                                                                                            |
|                                                                                                                                    | Z<br>A<br>D<br>O<br>W<br>A<br>L<br>A<br>J<br>Ą<br>C<br>Y | 3 | <p>Zna podstawowe funkcje programu w którym pracuje, wymienia niektóre zagrożenia, pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej. Uruchamia niektóre programy (również multimedialny), zna niektóre elementy zestawu komputerowego, otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów, ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu. Podejmuje próby wykonania zadań związanych z programowaniem oraz pisze prosty program sterujący postacią na ekranie.</p>                                                                                                                                                                  |

|  |                       |   |                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|-----------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | N<br>I<br>S<br>K<br>I | 2 | Wykonuje prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy, ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą. Ma problemy z wykonywaniem zadań związanych z programowaniem oraz pisanie programu sterującego postacią na ekranie. |
|  |                       | 1 | Przejawia niechęć do większego zaangażowania we właściwe wykonanie zadania. Nie radzi sobie z pracą w edytorze tekstu i grafiki oraz z zadaniami z zakresu programowania.                                                                                    |