**Wymagania edukacyjne z informatyki klasy 2-3 – Klaudia Krzyżak**

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który nie spełnia kryteriów oceny dopuszczającej, a deficyty w zakresie wiedzy i umiejętności nie pozwalają na kontynuację nauki na kolejnym etapie nauczania.

**KLASA 2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Znakomicie** | **Bardzo dobrze** | **Dobrze** | **Przeciętnie** | **Słabo** |
| Dodatkowe kompetencje ucznia po opanowaniu umiejętności na ocenę bardzo dobrą.   * Z łatwością, samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość. * Sprawnie i szybko rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów. * Samodzielnie i sprawnie programuje sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów. * Samodzielnie obsługuje komputer, rozwijając swoje zainteresowania. * Wykorzystuje dodatkowe opcje występujące w programach komputerowych. * Tworzy prezentacje multimedialne. | Samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość.  Samodzielnie rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Samodzielnie programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.  Umie samodzielnie posługiwać się myszką i klawiaturą.  Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.  Samodzielnie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi, korzysta z opcji w tych programach.  Samodzielnie przegląda wybrane strony internetowe.  Samodzielnie odtwarza prezentacje multimedialne  Zna zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, rozumie konsekwencje ich nieprzestrzegania  Wymienia zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera  Ma świadomość istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie  Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie Zapisuje i odtwarza wyniki pracy  Kopiuje i wkleja elementy rysunku  Rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego Point  Korzysta z edytora tekstu – znaki interpunkcyjne na klawiaturze  Przepisuje proste teksty  Zmienia kolory, kroje i rozmiary czcionek | Układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.    Rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.    Umie posługiwać się myszką i klawiaturą.  Rozpoznaje i nazywa główne elementy zestawu komputerowego.  Samodzielnie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.  Przegląda wybrane strony internetowe.  Odtwarza prezentacje multimedialne.  Zna i stosuje zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem.  Zna zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.  Wie, o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.  Samodzielnie zamyka i otwiera programy.  Pracuje w systemie Windows.  Korzysta z podstawowych narzędzi edytora graficznego Point.  Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie – litery, znaki diakrytyczne, Spacja, Enter, Caps Lock, Shift. | Pod kierunkiem nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.  Pod kierunkiem nauczyciela rozwiązuje zagadki, łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Pod kierunkiem nauczyciela programuje sytuacje i proste historyjki według wspólnych pomysłów.    Na ogół samodzielnie posługuje się myszką i klawiaturą.    Rozpoznaje główne elementy zestawu komputerowego.  Posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.  Pod kierunkiem nauczyciela przegląda wybrane strony internetowe.  Pod kierunkiem nauczyciela odtwarza prezentacje multimedialne.  Przestrzega regulaminu pracowni komputerowej i zasad pracy z komputerem.    Korzysta z komputera tak, by nie narażać zdrowia.  Na ogół pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.  Zamyka i otwiera programy.  Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – uruchamia program za pomocą myszy i klawiatury. | Z pomocą nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.  Z pomocą nauczyciela rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Z pomocą programuje proste sytuacje, polecenia i historyjki za pomocą komputera lub innego urządzenia cyfrowego.    Z pomocą nauczyciela posługuje się myszką i klawiaturą.  Z pomocą rozpoznaje główne elementy zestawu komputerowego.  Z pomocą posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.  Z pomocą nauczyciela  przegląda wybrane strony internetowe.  Z pomocą odtwarza prezentacje multimedialne.  Zna i stara się przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej.  Wie, jak korzystać z komputera, by nie narażać zdrowia.  Nie zawsze pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.  Z pomocą nauczyciela zamyka i otwiera programy. |

**KLASA 3**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Znakomicie** | **Bardzo dobrze** | **Dobrze** | **Przeciętnie** | **Słabo** |
| Opanował umiejętności na ocenę bardzo dobrą, ponadto:   * Tworzy polecenie lub złożone sekwencje poleceń dla określonego planu działania. * Samodzielnie rozwiązuje skomplikowane zagadki, zadania, łamigłówki prowadzące do odkrywa­nia algorytmów. * Sprawnie i samodzielnie potrafi obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputerowego, bardzo dobrze posługuje się myszą i klawiaturą, wybranymi programami, grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainte­resowania, korzysta  z opcji w programach. * Samodzielnie i sprawnie wyszukuje informacje  i korzysta z nich, prze­gląda wybrane strony internetowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakresie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne. * Sprawnie i dokładnie tworzy teksty, wpisując za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania oraz rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki. * Posiada wysoką świadomość niebezpie­czeństw i bardzo dobrze zna zagrożenia wynika­jące z korzystania  z komputera, internetu  i multimediów oraz stosuje się do ich ograniczeń. | * Tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania. | * Tworzy polecenie,  a czasem sekwencje poleceń dla określo­nego planu działania. | * Z pomocą tworzy polecenie, a czasem sekwencje poleceń dla określonego planu działania. | * Nawet z pomocą ma problem z tworzeniem polecenia. |
| * Samodzielnie rozwią­zuje zagadki, zadania, łamigłówki, prowa­dzące do odkrywania algorytmów. * Samodzielnie potrafi obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputerowego. | * Rozwiązuje zagadki, zadania, łamigłówki prowadzące do odkry­wania algorytmów. * Potrafi obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputerowego. | * Z pomocą rozwiązuje zagadki, zadania, łamigłówki prowa­dzące do odkrywania algorytmów. * Stara się obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputero­wego, posługuje się myszą i klawiaturą, | * Niechętnie nawet  z pomocą rozwiązuje zagadki, zadania, łamigłówki prowa­dzące do odkrywania algorytmów. * Z pomocą nauczyciela obsługuje komputer, nazywa główne elementy zestawu komputerowego. |
| * Bardzo dobrze posłu­guje się myszą i kla­wiaturą, wybranymi programami, grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania, korzysta z opcji  w programach. | * Posługuje się myszą  i klawiaturą, wybra­nymi programami, grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zain­teresowania, korzysta  z opcji w programach. | wybranymi progra­mami, grami edukacyj­nymi, korzysta z opcji w programach. | * Posługuje się myszą  i klawiaturą, wybra­nymi programami, grami edukacyjnymi, korzysta z opcji  w programach |
| * Samodzielnie wyszu­kuje informacje i ko­rzysta z nich, przegląda wybrane strony inter­netowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakresie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne. | * Przeważnie dobrze wyszukuje informacje  i korzysta z nich, prze­gląda wybrane strony internetowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakre­sie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne. | * Nie zawsze poprawnie wyszukuje i korzysta  z informacji, przegląda wybrane strony inter­netowe, dostrzega ele­menty aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakresie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne. | * Często z pomocą nauczyciela wyszukuje i korzysta z informacji, przegląda wybrane strony internetowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakre­sie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne . |
| * Dokładnie tworzy teksty, wpisując za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania oraz rysunki za po­mocą wybranego edytora grafiki. | * Dobrze tworzy teksty, wpisując za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy  i zdania oraz rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki. | * Nie zawsze dobrze tworzy teksty, wpisu­jąc za pomocą klawia­tury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania oraz rysunki za po­mocą wybranego edytora grafiki. | * Ma trudności w two­rzeniu tekstów, wpisy­waniu za pomocą klawiatury liter, cyfr  i innych znaków, wyra­zów i zdań oraz rysun­ków za pomocą wybra­nego edytora grafiki. |
| * Posiada wysoką świadomość niebezpie­czeństw i bardzo dobrze zna zagrożenia wynikające z korzysta­nia z komputera, internetu i multime­diów oraz stosuje się do ich ograniczeń. | * Posiada świadomość niebezpieczeństw i zna zagrożenia wynikające z korzystania z kompu­tera, internetu i multi­mediów oraz stosuje się do ich ograniczeń. | * Na ogół ma świado­mość niebezpieczeństw i zna zagrożenia wyni­kające z korzystania  z komputera, internetu i multimediów oraz stara się stosować do ich ograniczeń. | * Nie zawsze ma świadomość niebezpie­czeństw i zagrożeń wynikających z korzy­stania z komputera, internetu  i multimediów. |
| * Wykorzystuje na co dzień możliwości technologii do komuni­kowania się w procesie uczenia się. | * Wykorzystuje możli­wości technologii do komunikowania się  w procesie uczenia się. | * Stara się wykorzysty­wać możliwości technologii do komuni­kowania się w procesie uczenia się. | * Rzadko wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. |