**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 multimedialneZna zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, rozumie konsekwencje ich nieprzestrzeganiaWymienia zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputeraMa świadomość istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecieKorzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie Zapisuje i odtwarza wyniki pracyKopiuje i wkleja elementy rysunkuRysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego PointKorzysta z edytora tekstu – znaki interpunkcyjne na klawiaturze Przepisuje proste tekstyZmienia 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 nauczycielaprzegląda 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.
 |