

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w kl. I

Ocena	Umiejętności	Wiadomości
dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> - dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy. - nazywa i rozróżnia elementy podstawowego zestawu komputerowego. - określa miejsce stacji napędu CD-ROM w jednostce centralnej. - prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemem. - wykorzystuje mysz do uruchamiania programów. - uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu na Pulpicie. - otwiera plik wg wskazówek nauczyciela. - uruchamia program graficzny wykorzystywany na lekcji z pomocą nauczyciela. - wypełnia kolorem gotowe elementy w edytorze grafiki. - rysuje proste elementy graficzne z zastosowaniem myszki. - rysuje figury geometryczne z wykorzystaniem PRZYBORNIA. - uruchamia edytor tekstu wykorzystywany na lekcji. - pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków. - obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji według wskazówek nauczyciela. - wyświetla strony za pomocą przeglądarki internetowej, - przegląda strony z menu Ulubione 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia zasady prawidłowej organizacji pracy z komputerem - rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego. - wskazuje przyciski sterujące. - podaje przykłady aplikacji poznanych na lekcji. - wskazuje klawisze edycyjne i klawisz ENTER na klawiaturze oraz kursor tekstowy i kursor myszy. - wymienia poznane programy edukacyjne, gry.
dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> - obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów. - uruchamia programy, korzystając z przycisku START. - obsługuje klawiaturę. - wykonuje samodzielnie proste rysunki według określonego wzoru. - operuje kolorem rysowania i tła. - dokonuje poprawek w pracach graficznych. - pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wpisywania tekstu. - posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonanej operacji. - obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji. - odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje elementy okna edytora grafiki.

<p>dobra</p>	<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje elementy rozmieszczone z przodu jednostki centralnej. - wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania linii poziomych, pionowych, kwadratów i kół. - posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonanej pracy. - korzysta z LUPY do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku. - dołącza napisy do rysunku w edytorze grafiki. - redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru - wybiera i wykorzystuje dostępne opcje w programach multimedialnych 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia pojęcia: program, zawieszenie komputera, kliknięcie, - objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki - zna opcje w programach multimedialnych
<p>bardzo dobra</p>	<ul style="list-style-type: none"> - prawidłowo reaguje na pojawiające się w programie komunikaty. - tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego. - dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu. - przegląda strony internetowe wpisując gotowe adresy 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych
<p>celująca</p>	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zmienia wygląd Pulpitu. - tworzy tapety na Pulpicie z własnych prac lub zrzutów ekranów. - świadomie wykorzystuje programy edukacyjne do utrwalania i sprawdzania swojej wiedzy. - na lekcji wykazuje się szczególną aktywnością. - aktywizuje do pracy pozostałych uczniów, służy im pomocą. - jego samodzielne prace posiadają wysoki stopień estetyczny i etyczny. - potrafi zaprezentować wiadomości i umiejętności wykraczające poza wymagania programowe. - jego wypowiedzi charakteryzują się poprawnym słownictwem informatycznym świadczącym o poszerzeniu wiadomości z literatury fachowej. - samodzielnie obsługuje programy nie będące tematem zajęć lekcyjnych. 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wskazuje gry o dużych walorach intelektualnych i kształcących

Ocenie podlegać będą:

1. Odpowiedzi ustne
2. Ćwiczenia praktyczne na komputerach
3. Zadania domowe