

## Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w kl. II

Ocena	Umiejętności	Wiadomości
<b>dopuszczająca</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.</li> <li>- nazywa i rozróżnia elementy podstawowego zestawu komputerowego.</li> <li>- określa miejsce napędu CD-ROM w jednostce centralnej.</li> <li>- prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemem.</li> <li>- wykorzystuje mysz do uruchamiania programów.</li> <li>- określa podstawowe elementy Pulpitu.</li> <li>- uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu na Pulpicie.</li> <li>- otwiera plik wg wskazówek nauczyciela.</li> <li>- uruchamia program graficzny wykorzystywany na lekcji z pomocą nauczyciela.</li> <li>- wypełnia kolorem gotowe elementy w edytorze grafiki.</li> <li>- rysuje proste elementy graficzne z zastosowaniem myszki.</li> <li>- rysuje figury geometryczne z wykorzystaniem PRZYBORNIKA.</li> <li>- kopiuje pojedyncze elementy rysunku.</li> <li>- uruchamia edytor tekstu wykorzystywany na lekcji.</li> <li>- pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków.</li> <li>- obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji według wskazówek nauczyciela.</li> <li>- przegląda strony internetowe z menu Ulubione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wymienia zasady prawidłowej organizacji pracy z komputerem dotyczące: czasu pracy, miejsca pracy, pozycji ciała podczas pracy.</li> <li>- rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego.</li> <li>- wskazuje przyciski sterujące.</li> <li>- wskazuje klawisze edycyjne i klawisz ENTER na klawiaturze oraz kursor tekstowy i kursor myszy.</li> <li>- wymienia poznane programy edukacyjne, gry.</li> </ul>
<b>dostateczna</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) i określa ich zastosowanie.</li> <li>- obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów.</li> <li>- obsługuje okna dialogowe i menu.</li> <li>- uruchamia programy, korzystając z przycisku START.</li> <li>- obsługuje klawiaturę.</li> <li>- wykonuje samodzielnie proste rysunki według określonego wzoru.</li> <li>- operuje kolorem rysowania i tła.</li> <li>- dokonuje poprawek w pracach graficznych.</li> <li>- pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wpisywania tekstu.</li> <li>- posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonanej operacji.</li> <li>- obsługuje programy multimedialne bez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- omawia sposoby uruchamiania poznawanych na lekcji aplikacji.</li> <li>- wyjaśnia pojęcia: okno, Pulpit, ikony, przycisk, okno programu, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, Kosz.</li> <li>- wskazuje elementy okna edytora grafiki.</li> </ul>

	<p>zmiany opcji.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji</li> </ul>	
<b>dobra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- charakteryzuje elementy rozmieszczone z przodu jednostki centralnej.</li> <li>- zmienia rozmiar i położenie okna wg potrzeb.</li> <li>- wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania linii poziomych, pionowych, kwadratów i kół.</li> <li>- posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonanej pracy.</li> <li>- korzysta z LUPY do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku.</li> <li>- dołącza napisy do rysunku w edytorze grafiki.</li> <li>- redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru</li> <li>- wybiera i wykorzystuje dostępne opcje w programach multimedialnych</li> <li>- samodzielnie wpisuje do przeglądarki internetowej adresy stron</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wyjaśnia pojęcia: program, zawieszenie komputera, kliknięcie, przeciąganie myszą, pasek menu.</li> <li>- objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki</li> <li>- zna opcje w programach multimedialnych</li> </ul>
<b>bardzo dobra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- prawidłowo reaguje na pojawiające się w programie komunikaty.</li> <li>- tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego.</li> <li>- dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu.</li> <li>- swobodnie porusza się po ulubionych stronach internetowych dla dzieci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych</li> </ul>
<b>celująca</b>	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zmienia wygląd Pulpitu.</li> <li>- wyszukuje dowolny plik lub folder za pomocą funkcji ZNAJDŹ z menu START.</li> <li>- tworzy tapety na Pulpicie z własnych prac lub zrzutów ekranów.</li> <li>- na lekcji wykazuje się szczególną aktywnością.</li> <li>- aktywizuje do pracy pozostałych uczniów, służy im pomocą.</li> <li>- jego samodzielne prace posiadają wysoki stopień estetyczny i etyczny.</li> <li>- potrafi zaprezentować wiadomości i umiejętności wykraczające poza wymagania programowe.</li> <li>- jego wypowiedzi charakteryzują się poprawnym słownictwem informatycznym świadczącym o poszerzeniu wiadomości z literatury fachowej.</li> <li>- samodzielnie obsługuje programy nie będące tematem zajęć lekcyjnych.</li> </ul>	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- omawia zastosowanie karty graficznej i dźwiękowej.</li> <li>- objaśnia, dlaczego nie należy modyfikować folderu WINDOWS</li> <li>- wskazuje gry o dużych walorach intelektualnych i kształcących</li> </ul>

**Ocenie podlegać będą:**

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