

Wymagania edukacyjne z informatyki klasa III

Nieodzownym elementem każdego rodzaju zajęć, w tym także informatyki, jest ocenianie pracy ucznia. W klasach młodszych obowiązuje ocena opisowa. Nauczyciel sporządza ją na podstawie obserwacji i analizy pracy dziecka w ciągu semestru lub roku szkolnego. W swojej ocenie uwzględnia:

- możliwości ucznia
- poziom jego wiedzy i umiejętności
- jego aktywność na zajęciach
- stosunek do zajęć

Do rozpoznania poziomu wiedzy ucznia i postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności służy obserwacja i analiza:

- przebiegu jego bieżącej pracy
- zachowania na zajęciach (m.in. samodzielności w wykonywaniu ćwiczeń, aktywności na zajęciach)
- rezultatów wykonywanych prac
- wyników zadań sprawdzających

Podczas lekcji informatycznej w klasach 3 nauczyciel zbiera informacje o nabytych umiejętnościach ucznia i jego sprawności w posługiwaniu się narzędziami TI. Obserwuje, czy działania podejmowane przez ucznia, prowadzące do wykonania konkretnego ćwiczenia, wynikają z nabytych umiejętności i czy są to działania świadome oraz czy wszystkie czynności wykonuje planowo, a nie przypadkowo.

Na koniec roku szkolnego obowiązuje **pisemna ocena opisowa** umieszczona na świadectwie szkolnym. W ocenie ucznia należy przede wszystkim brać pod uwagę jego przygotowanie do zajęć, stopień zaangażowania w wykonywaną pracę oraz to, jakie czyni postępy.

OCENA A

1. Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, korzysta z myszy i klawiatury;
2. Sprawnie posługuje się Programem Paint3D;
3. Sprawnie pisze za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy, zdania;
4. Korzysta z wybranych gier edukacyjnych;
5. Stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera;
6. Wie, jaka jest prawidłowa pozycja ciała przy pracy na komputerze, jaka jest bezpieczna odległość;
7. Rozwija swoje zainteresowania, korzystając z opcji w programach;

8. Wie jak korzystać z komputera żeby nie narażać własnego zdrowia;
9. Wie, do czego służy edytor tekstu, pisze polskie znaki diakrytyczne, usuwa litery, wyrazy i całe zdania, stosuje w tekście wyróżnienia, zmienia rozmiar i kolor czcionki
10. Wstawia gotowe kształty w edytorze tekstu, wstawia obrazy, łączy obraz z tekstem
11. Wie do czego służy przeglądarka w Internecie;
12. Wie czym jest prezentacja multimedialna;
13. Zna podstawowe funkcje w programie Scratch;
14. Zapisuje efekty swojej pracy.

OCENA B

1. Opanował podstawowe funkcje obsługi komputera - sprawnie posługuje się klawiaturą
 - a. i myszą- korzysta z jej prawego i lewego przycisku;
2. Uruchamia Program Paint3D – posługuje się narzędziami graficznymi z przybornika programu;
3. Píše za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy, zdania;
4. Umie posługiwać się wybranymi grami edukacyjnym;
5. Wie, jak bezpiecznie korzystać z komputera bez narażenia własnego zdrowia;
6. Wie, jak rozwijać swoje zainteresowania, korzystając z opcji w programach;
7. Wie, do czego służy edytor tekstu, pisze polskie znaki diakrytyczne;
8. Zna podstawowe funkcje w programie Scratch;
9. Utrzymuje prawidłową pozycję podczas pracy na komputerze;

OCENA C

1. Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, korzysta z myszy i klawiatury;
2. Z pomocą nauczyciela uruchamia programy;
3. Posługuje się narzędziami graficznymi z przybornika Programu Paint3D;
4. Wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki;
5. Umie posługiwać się wybranymi grami edukacyjnym;
6. Wie, jak bezpiecznie korzystać z komputera bez narażenia własnego zdrowia;
7. Wie, jak rozwijać swoje zainteresowania, korzystając z opcji w programach;
8. Poprawnie siedzi podczas pracy na komputerze;

OCENA D

1. Z pomocą nauczyciela posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;
2. Korzysta z myszy i klawiatury;
3. Umie posługiwać się wybranymi programami i grami edukacyjnymi przy pomocy nauczyciela;
4. Stosuje się do poleceń nauczyciela;

OCENA E

1. Nie potrafi korzystać z myszy i klawiatury;
2. Błędnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego;
3. Nie podejmuje żadnych działań związanych z obsługą komputera.