

Wymagania edukacyjne

Edukacja informatyczna kl.1

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych (ocena opisowa) z przedmiotu edukacja informatyczna.

Lp.	Tematy	Poziom bardzo niski wyrażony cyfrą 1	Poziom niski wyrażony cyfrą 2	Poziom dostateczny wyrażony cyfrą 3	Poziom dobry wyrażony cyfrą 4	Poziom wysoki wyrażony cyfrą 5	Poziom bardzo wysoki wyrażony cyfrą 6
		Uczeń nie spełnia poniższych wymagań	Uczeń ma duże trudności ze spełnieniem wymagań, potrzebuje częstej pomocy nauczyciela.	Uczeń często ma trudności ze spełnieniem poniższych wymagań, czasami potrzebuje pomocy nauczyciela	Uczeń zazwyczaj spełnia poniższe wymagania, czasami ma problemy	Uczeń spełnia poniższe wymagania, sporadycznie ma niewielkie trudności	Uczeń spełnia poniższe wymagania
I PÓŁROCZE							
Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznej oceny (ocena opisowa) za I półrocze							
1.	Pracownia komputerowa. Zasady bezpiecznej pracy i przebywania w pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> – wie, jak się zachowywać w pracowni – wie, jakich zasad należy przestrzegać podczas pracy na komputerze – potrafi przyjąć właściwą pozycję podczas pracy na komputerze – rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób 					
2.	Podstawowy zestaw komputerowy. Poznajemy i nazywamy elementy podstawowego zestawu komputerowego	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego – wie, jak uruchomić komputer – wie, jak rozpocząć pracę z płytą – wie, do czego służy pendrive i płyta – rozwiązuje tamigłówki 					

3.	Pulpit. Pulpit komputera	<ul style="list-style-type: none"> – włącza samodzielnie komputer – wie, do czego służy mysz komputerowa – wie, jak wyłączyć komputer – wie, co to jest pulpit komputera oraz ikony – wie jak uruchomić program komputerowy z menu Start
4.	Edytor grafiki. Prostokąt. Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Prostokąt	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia edytor grafiki – wie, czym jest edytor grafiki – wie, że prostokąt znajduje się w grupie Kształty – wie, do czego służy narzędzie Prostokąt w edytorze grafiki – korzysta z narzędzia Prostokąt w edytorze grafiki – tworzy proste rysunki – układa figury w logicznym porządku
5.	Edytor grafiki. Wypełnij kolorem. Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Wypełnij kolorem	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Wypełnij kolorem w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzia Wypełnij kolorem w edytorze grafiki – wie, jak zmienić kolor tła – doskonali umiejętność liczenia – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami
6.	Edytor grafiki. Trójkąt Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Trójkąt	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że trójkąt znajduje się w grupie Kształty – samodzielnie wstawia trójkąty i wypełnia je kolorem – wie, do czego służy przycisk Rozmiar – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – tworzy, projektuje proste rysunki – prezentuje swoje prace
7.	Edytor grafiki. Oval Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Oval	<ul style="list-style-type: none"> – wie, gdzie znajduje się narzędzie Oval – wie, do czego służy narzędzie Oval w edytorze grafiki – wie, do czego służy narzędzie Cofnij – potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka – wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur – wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenia prac plastycznych

8.	Edytor grafiki. Gwiazdy i inne kształty Poznajemy gotowe kształty edytora grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że w grupie Kształty znajduje się wiele figur – wie, jak wstawić wybraną figurę – wie, jak zmienić kolor i grubość linii kształtu – wie, jak wypełnić kształt kolorem – tworzy prace według własnego projektu – rozwiązuje łamigłówki – projektuje, wykonuje i prezentuje swoje prace
9.	Edytor grafiki. Ołówek i Gumka, Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Ołówek i Gumka	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że narzędzie Ołówek służy do rysowania – korzysta z narzędzia Ołówek w edytorze grafiki – wie, że narzędzie Gumka służy do usuwania fragmentów rysunku – korzysta z narzędzia Gumka w edytorze grafiki – wie, że narzędzia Ołówek i Gumka znajdują w grupie Narzędzia – tworzy proste rysunki wg proponowanych etapów – doskonali umiejętność rysowania
10.	Edytor grafiki. Pędzel Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Pędzel	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że Pędzel służy do malowania – samodzielnie wybiera rodzaj Pędzla – wie, do czego służy narzędzie AeroGRAF w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzia AeroGRAF w edytorze grafiki – samodzielnie zmienia szerokość pędzla – maluje obrazki w logicznym porządku – doskonali umiejętność pisania – tworzy proste rysunki według własnego pomysłu – kojarzy efekty działania programu z efektami swojej pracy

11.	Edytor grafiki. Linia Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Linia	<ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego służy narzędzie Linia w edytorze grafiki - samodzielnie korzysta z narzędzia Linia w edytorze grafiki - wie, że linia znajduje się w grupie Kształty - wie, jak postępować, aby kolor nie wylewał się poza kontur rysunku - rozwiązuje problemy - wie, jak wygląda flaga Polski - tworzy prace według własnego projektu - prezentuje efekty swojej pracy
12.	Edytor grafiki. Lupa Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Lupa	<ul style="list-style-type: none"> - wie, że narzędzie Lupa znajduje się w grupie Narzędzia - wie, do czego służy narzędzie Lupa w edytorze grafiki - korzysta z narzędzia Lupa w edytorze grafiki - wie, jak zmniejszyć obraz - wie, do czego służą suwaki - stosuje lewy i prawy przycisk myszy komputerowej podczas używania narzędzia Lupa - samodzielnie wykonuje pracę, korzystając z narzędzi: Kształty, Lupa i Gumka
13.	To już wiem! Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	<ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego służy edytor grafiki - posługuje się myszą komputerową - wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki: Ołówek, Gumka, Pędzel, Wypełnij kolorem, AeroGRAF, Lupa - samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki - wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac - współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami
14.	Przesuwanie po ekranie Poznajemy klawisze ruchu kursora	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jak posługiwać się klawiaturą dotykową - wymienia urządzenia, w których spotykamy klawiaturę dotykową - wskazuje położenie klawiszy ruchu kursora - wie, jak korzystać z klawiszy ruchu kursora - wie, w którym kierunku klawisze ruchu kursora przesuną obiekt - rozwiązuje łamigłówki - pracuje według określonego planu, aby dojść do celu

15	Edytor tekstu. Spacja Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Spacja	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy edytor tekstu – wie, co to jest okno programu – wie, co to jest kursor – wie, co to jest ikona i do czego służy – wie, do czego służy klawiatura komputera – wie, że w trakcie pisania należy wykorzystywać wszystkie palce – samodzielnie uruchamia edytor tekstu – odszukuje na klawiaturze klawisz Spacja – wie, do czego służy klawisz Spacja – wie, że klawisz Spacja naciskamy jeden raz – samodzielnie korzysta z klawisza Spacja i klawiszy literowych w edytorze tekstu – doskonali umiejętność czytania
----	---	---

II PÓŁROCZE

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznej oceny (ocena opisowa) za II półrocze

16.	Edytor tekstu. Delete, Backspace Poznajemy edytor tekstu: klawisze Delete i Backspace	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą klawisze Delete i Backspace – wskazuje na klawiaturze klawisze Delete i Backspace – wie, co zrobić, kiedy odstęp między literami jest za duży – usuwa elementy tekstowe – doskonali technikę liczenia i czytania
17.	7. Edytor tekstu. Caps Lock, Shift Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Caps Lock i Shift	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą klawisze Caps Lock i Shift – wskazuje na klawiaturze klawisze Caps Lock i Shift – korzysta z klawiszy Caps Lock i Shift – wskazuje wyrazy napisane przy pomocy klawiszy Caps Lock i Shift – wie, że nazwy własne piszemy wielką literą – wie, kiedy stosujemy kropkę w zdaniu – doskonali technikę czytania

18.	Edytor tekstu. Enter Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Enter	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy klawisz Enter – przenosi wyraz do następnego wiersza – odszukuje na klawiaturze klawisz Enter – wie, jak zmniejszyć odstęp między wierszami – zna działanie przycisku Cofnij – korzysta z przycisku Cofnij, – układa w logicznym porządku wyrazy – samodzielnie korzysta z klawisza Enter oraz klawiszy literowych w edytorze tekstu – doskonali technikę pisania i czytania – kojarzy działanie komputera z efektami pracy
19.	Edytor tekstu. Kolor czcionki Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kolor czcionki	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Kolor czcionki w edytorze tekstu – korzysta z narzędzia Kolor czcionki w edytorze tekstu – potrafi zakończyć zmianę koloru – doskonali technikę pisania i czytania – zna elementy podstawowego zestawu komputerowego – współpracuje z innymi uczniami – szanuje efekty pracy innych osób
20.	Edytor tekstu. Pogrubienie. Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Pogrubienie	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Pogrubienie w edytorze tekstu – korzysta z narzędzia Pogrubienie w edytorze tekstu – wie, jak wyłączyć przycisk Pogrubienie – analizuje treść poleceń – doskonali technikę pisania i czytania – zmienia wygląd tekst
21.	Edytor tekstu. Kursywa Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kursywa	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Kursywa w edytorze tekstu – korzysta z narzędzia Kursywa w edytorze tekstu – wie, jak wyłączyć przycisk Kursywa – rozwiązuje logogryfy – zmienia wygląd tekstu, stosując poznane przyciski w edytorze tekstu – dzieli wyrazy na głoski, litery, sylaby – przelicza głoski, litery, sylaby – analizuje różnice na podstawie cech zewnętrznych przedmiotów

22.	Edytor tekstu. Podkreślenie Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Podkreślenie	<ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego służy narzędzie Podkreślanie w edytorze tekstu - korzysta z narzędzia Podkreślanie w edytorze tekstu - zmienia wygląd tekstu - przelicza ilość elementów - analizuje treść poleceń - doskonalą technikę czytania
23.	Edytor tekstu. Alt prawy Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Alt prawy	<ul style="list-style-type: none"> - prawidłowo wskazuje lewą i prawą stronę - wie, do czego służy klawisz Alt prawy - wskazuje na klawiaturze klawisz Alt prawy - korzysta z poznanych klawiszy w edytorze tekstu - wie, jak zapisać polskie znaki diakrytyczne - wie, jak wywołać literę ź - uzupełnia brakujące litery w wyrazach - doskonalą posługiwanie się klawiaturą
24.	Edytor tekstu. Alt prawy+ Shift Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Alt (prawy) i Shift	<ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego służy Alt (prawy) i Shift - odszukuje na klawiaturze Alt (prawy) i Shift - doskonalą posługiwanie się klawiaturą - wstawia polskie znaki na klawiaturze tabletu lub smartfona - uzupełnia podpisy - zna samogłoski i spółgłoski - stosuje poznane wyróżnienia tekstu - układa zdania - doskonalą technikę czytania
25.	Edytor grafiki. Tekst Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Tekst	<ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego służy narzędzie Tekst w edytorze grafiki - samodzielnie korzysta z narzędzia Tekst w edytorze grafiki - zmienia kolory liter - zamyka okno pola tekstowego - rozwiązuje zagadki - tworzy proste rysunki - łączy tekst z grafiką

26.	Edytor grafiki. Zaznacz Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Zaznacz	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą narzędzia Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzi Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt – przesuwa zaznaczone fragmenty rysunku – ustawia figury w podanej kolejności – kojarzy działanie komputera z efektami pracy
27.	Programowanie. W świecie robotów Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje polecenia w prawo, w lewo, w górę, w dół – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
28.	Programowanie. Wesole misie Programowanie. Wprowadzenie polecenia „weź”	<ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz weź – rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń
29.	Programowanie. Myski w labiryncie Programowanie. Wprowadzenie polecenia „Powtórz”	<ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz weź – posługuje się poleceniem: powtórz – wymyśla własną drogę i pisze do niej program
30.	To już wiem! Podsumowanie wiedzy zdobytej w klasie 1	<ul style="list-style-type: none"> – współpracuje z innymi uczniami – wymienia się pomysłami – tworzy tekst i rysunki – szanuje pracę innych osób – posługuje się komputerem do wykonywania zadań – tworzy plan działania

Na ocenę śródroczną (ocena opisowa) obowiązują wymagania edukacyjne na dane półrocze.

Na ocenę roczną (ocena opisowa) obowiązują wymagania edukacyjne z pierwszego i drugiego półrocza.

Wymagania edukacyjne z pierwszego i drugiego półrocza są niezbędne do otrzymania przez ucznia rocznej oceny klasyfikacyjnej (ocena opisowa) z przedmiotu edukacja informatyczna.