

WYMAGANIA

EDUKACJA INFORMATYCZNA KLASA 1

SŁABO:

- słabo opanował wiedzę i umiejętności. W sytuacjach trudniejszych nie radzi sobie bez pomocy nauczyciela;
- niestarannie rysuje podstawowe figury geometryczne;
- ćwiczenia wykonuje nieestetycznie;
- ma problemy z wykonaniem ćwiczenia zgodnie z treścią;
- z pomocą nauczyciela nazywa i zapisuje rysunek w pliku;
- z pomocą nauczyciela umieszcza prosty tekst w obszarze rysunku.
- często jest nieprzygotowany do zajęć;
- nie przestrzega regulaminu i zasad BHP w pracowni komputerowej;
- nie rozróżnia i nie potrafi wymienić nazw części podstawowego zestawu komputerowego;
- wie jak włączyć komputer

DOBRCZE:

- nie ma trudności z samodzielnym formułowaniem problemu oraz rozwiązywaniem trudniejszych zagadnień, rozwiązuje większość problemów i zadań
- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program, korzystając z myszki i klawiatury;
- tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki, korzystając z wybranych narzędzi malarskich;
- nazywa rysunek i nie ma problemów z zapisaniem go w pliku, w folderze domyślnym;
- wykonuje rysunek zgodnie z poleceniami nauczyciela;
- zawsze starannie wykonuje ćwiczenia;
- koloruje rysunki, wprowadza napisy w obszarze rysunku;
- rysuje podstawowe figury geometryczne;
- wie, jak trzeba korzystać z komputera, aby nie narażać zdrowia;
- rozpoznaje miejsca, gdzie są używane komputery,
- wymienia niektóre urządzenia, w których są stosowane komputery,
- poprawnie wymawia czasowniki włączać, wyłączać i stosuje prawidłowe formy osobowe tych czasowników,
- rozpoznaje, czy komputer jest włączony, czy wyłączony,
- poprawnie włącza komputer.
- rozróżnia elementy pulpitu
- uruchamia i zamyka różne programy,
- posługuje się myszką komputerową, reagując na polecenia słowne: prawy, lewy przycisk myszki
- zna narzędzia w programie Paint
- wie jak cofnąć ruch w programie Paint
- zna podstawowe klawisze na klawiaturze
- zna edytor tekstu i jego narzędzia
- wie jak kopiować/wklejać
- układa obrazki w logicznym porządku

WSPANIALE:

- bez problemu uruchamia program, korzystając z myszki i klawiatury;
- potrafi utworzyć rysunek w edytorze grafiki, korzystając z wybranych narzędzi malarskich;
- wykonuje rysunek zgodnie z poleceniami zapisanymi w treści ćwiczenia;
- nazywa rysunek i zapisuje w pliku, w folderze domyślnym;
- koloruje rysunki, wprowadza napisy w obszarze rysunku;
- zawsze starannie wykonuje ćwiczenia, a jego prace wykraczające poza program;
- potrafi zmienić parametry czcionki, korzystając z paska narzędzi tekstowych;
- tworzy kompozycje składające się z figur geometrycznych, stosując operacje na fragmentach rysunku;
- jest zawsze przygotowany do zajęć;
- przestrzega regulaminu i zasad BHP w pracowni komputerowej;
- wie, jak trzeba korzystać z komputera, aby nie narażać zdrowia;
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.
- rozróżnia i wymienia nazwy czterech części podstawowego zestawu komputerowego
- określa wybrane zastosowanie komputerów
- posługuje się pojęciami włącznik, dioda, wentylator
- wskazuje i nazywa podstawowe elementy pulpitu komputerowego,
- posługuje się słownictwem komputerowym: pulpit, przycisk Start, ikony, okno programu, plik, folder
- samodzielnie wykonuje ćwiczenia sprawdzające na płycie
- potrafi wytłumaczyć pojęcia: kursor, ikona, okno programu
- potrafi posługiwać się narzędziami w programie Paint
- potrafi zastosować skrót Ctrl+Z,
- sprawnie posługuje się klawiaturą
- potrafi formatować tekst używając wybranych narzędzi w edytorze tekstu
- potrafi zapisać plik
- potrafi kopiować/wklejać za pomocą skrótów Ctrl+C, Ctrl+V
- rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów