Zielonki –Parcela dn.04.09.2020

Renata Nowak

Klasa 1 –informatyka

Kalejdoskop ucznia. Program nauczania informatyki w klasach 1-3 Autorzy: A. Kulesza

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENY KLASYFIKACYJNE**

**Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA DLA ODDZIAŁU 1d gr. 2**

**NA ROK SZKOLNY 2020/2021**

Na podstawie rozdziału III Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania z dnia 21 sierpnia 2017 roku ustala się poniższe wymagania.

WYMAGANIA EDUKACYJNE

**Osiągnięcia wychowawcze:**

**Uczeń:**

* przestrzega dyscypliny na zajęciach, w tym zasad bezpiecznej pracy przy komputerze;
* dba o porządek na stanowisku komputerowym;
* stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu;
* szanuje pracę innych;
* uświadamia sobie nierzeczywistość świata, który jest przedstawiany w grach komputerowych;
* korzysta z gier komputerowych przeznaczonych dla dzieci;
* potrafi w stopniu podstawowym wykorzystać oprogramowanie edukacyjne do utrwalania wiedzy z różnych dziedzin;
* słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia;
* potrafi współpracować w grupie.

|  |
| --- |
| **Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:** |
| * zna i stosuje kilka podstawowych zasad zachowania się w pracowni komputerowej oraz przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze (m.in. zakaz wnoszenia i spożywania napojów i posiłków przy komputerze, nakaz robienia przerw w pracy i wyjścia na świeże powietrze);
 | * potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowego zachowania się w pracowni komputerowej oraz niestosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze; opowiada własnymi słowami, jakie warunki sprzyjają uzależnieniu się od komputera i jak zapobiegać takiemu uzależnieniu;
 |
| * posługuje się myszą komputerową i klawiaturą, pracując własnym tempem;
 | * sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą;
 |
| * potrafi uruchomić program w jeden sposób, np. klikając ikonę programu na pulpicie;
 | * wymienia dwa sposoby uruchamiania programów: z ikony na pulpicie, z wykazu programów w menu **Start** oraz uruchamia program w wybrany przez siebie sposób;
 |
| * wie, że program komputerowy uruchamia się w oknie;
* z pomocą nauczyciela wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;
 | * samodzielnie wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;
 |
| * potrafi utworzyć prosty dokument komputerowy (m.in. rysunek) i wykonać na nim proste operacje;
* z pomocą nauczyciela otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym i modyfikuje go według poleceń z podręcznika lub podanych przez nauczyciela;
 | * samodzielnie tworzy proste dokumenty komputerowe i wykonuje na nich podstawowe operacje;
* samodzielnie otwiera istniejące pliki z folderu domyślnego;
 |
| * korzysta z wybranych gier edukacyjnych, rozwijając umiejętności manualne i zdobywając określoną wiedzę;
* wie, że gry mogą bawić i uczyć, ale również zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier.
 | * potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci;
* podaje przykłady zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier (wielokrotne życie, przemoc, elementy okrucieństwa).
 |

|  |
| --- |
| **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:** |
| * z pomocą nauczyciela potrafi zanalizować przykładowy problem i poszukać rozwiązania;
* układa w logicznym porządku obrazki przedstawiające np. codzienne czynności;
* układa polecenia (np. idź do przodu, obróć się w lewo, obróć się w prawo), a następnie (częściowo z pomocą nauczyciela) sekwencje tych poleceń, np. przejścia po labiryncie zbudowanym na podłodze do określonego miejsca, dojścia z klasy do drzwi wyjściowych szkoły, dojścia z domu do szkoły.
 | * potrafi samodzielnie określić problem,
* szuka rozwiązania przykładowego problemu,
* potrafi przygotować odpowiednie pomoce dydaktyczne umożliwiające pokazanie rozwiązania problemu;
* tworzy samodzielnie polecenia i sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.
 |

|  |
| --- |
| **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu komputerowego – środowiska programowania** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:** |
| * posługuje się w stopniu podstawowym programem edukacyjnym (dostosowanym do jego wieku) w celu rozwiązywania konkretnych ćwiczeń (czasem z pomocą nauczyciela);
 | * samodzielnie odszukuje przedmioty w bankach przedmiotów potrzebne do rozwiązania zadania;
 |
| * buduje scenę w programie Baltie, korzystając z trybu **Budowanie:** umieszcza przedmioty na scenie, kopiuje, zastępuje i usuwa przedmioty;
* wie, jak wyczyścić całą scenę;
* z pomocą nauczyciela otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę;
* układa na scenie przedmioty (obrazki, cyfry, litery) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania;
* porządkuje przedmioty (od najmniejszego do największego i odwrotnie);
* kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek);
* korzystając z programu Baltie, wykonuje działania matematyczne, np. dodawanie, odejmowanie;
 | * wie, jak wyczyścić scenę w programie Baltie, korzystając z opcji menu;
* samodzielnie otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę;
* potrafi samodzielnie zauważyć logiczny porządek, w jakim powinny być ułożone przedmioty na scenie;
* tworzy sceny według własnych pomysłów;
* potrafi samodzielnie ułożyć zadanie podobne do podane w materiale ćwiczeniowym;
 |
| * rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. porównuje liczby elementów zbiorów, szuka najmniejszego i największego elementu zbioru, porządkuje elementy zbioru (liczby, litery, wyrazy).
 | * rozwiązuje trudniejsze zadania prowadzące do okrywania algorytmów; próbuje np. opowiedzieć, w jaki sposób zostały uporządkowane przedmioty na scenie, jak odkrył, który element jest najmniejszy.
 |

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:**  |
| * na podstawie wzorcowego rysunku lub treści ćwiczenia potrafi utworzyć prosty rysunek w edytorze grafiki lub zmodyfikować istniejący;
* potrafi skorzystać z kilku wybranych narzędzi malarskich, m.in. rysowanie ołówkiem, malowanie pędzlem, wypełnianie kolorem obszarów zamkniętych, usuwanie fragmentu rysunku gumką;
* potrafi kolorować rysunki, używając palety kolorów, w tym wypełniać kolorem obszary zamknięte;
* zaznacza i usuwa fragmenty rysunków;
 | * tworzy rysunki w edytorze grafiki według własnego pomysłu, używając wybranych narzędzi malarskich;
* bierze udział w konkursach plastycznych dla dzieci;
 |
| * wprowadza krótki (jednowyrazowy) napis do pola tekstowego w obszarze rysunku;
* wie, jak uzyskać wielkie litery i polskie litery ze znakami diakrytycznymi oraz zmienić parametry czcionki (niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela).
 | * potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego;
* samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki.
 |

|  |
| --- |
| **Stosowanie programów komputerowych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera z innych obszarów edukacji** |
| **Osiągnięcia podstawowe** | **Osiągnięcia ponadpodstawowe** | **Obszar edukacji** |
| **Uczeń:**  | **Uczeń:**  |
| * potrafi tworzyć proste rysunki z wykorzystaniem technologii informacyjnej (tu: edytora grafiki), stosując komputerowe narzędzia malarskie;
* dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;
 | * potrafi przedstawić, za pomocą prostych rysunków tworzonych w edytorze grafiki, różne sytuacje (realne lub fantastyczne) inspirowane wierszem lub wyobraźnią (każdy uczeń na swój sposób);
 | **Edukacja plastyczna** |
| * korzystając z programu edukacyjnego oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia, w których rozwiązuje zadania matematyczne i utrwala wybrane treści z edukacji matematycznej – czasem z pomocą nauczyciela;
* korzystając z komputerowego kalendarza, potrafi wykonywać obliczenia związane z czasem;
 | * potrafi zastosować zdobyte umiejętności posługiwania się programami użytkowymi do wykonywania prostych ćwiczeń matematycznych;
* korzystając z programu edukacyjnego lub edytora grafiki oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać ćwiczenia, w których rozwiązuje zadania matematyczne i utrwala wybrane treści z edukacji matematycznej;
 | **Edukacja matematyczna** |
| * korzystając z programu edukacyjnego i edytora grafiki (narzędzie **Tekst**) oraz przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia, w których utrwala wybrane treści z edukacji polonistycznej – czasem z pomocą nauczyciela;
 | * potrafi zastosować poznane zasady wprowadzania tekstu do pola tekstowego w edytorze grafiki do wykonywania ćwiczeń z zakresu edukacji polonistycznej;
 | **Edukacja polonistyczna** |
| * korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować proste rysunki, np. roślin, zwierząt, utrwalając w ten sposób treści z edukacji przyrodniczej;
* korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować (lub modyfikować istniejące) proste tematyczne rysunki, utrwalając w ten sposób treści z edukacji zdrowotnej;
 | * potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać rysunek na określony temat z edukacji przyrodniczej;
* dyskutuje na temat zasad zdrowej pracy przy komputerze oraz czynników sprzyjających uzależnieniu się od komputera;
* potrafi zastosować zdobyte umiejętności posługiwania się edytorem grafiki w celu przygotowywania rysunków związanych ze zdrową pracą przy komputerze;
 | **Edukacja przyrodnicza** |
| * korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować proste tematyczne rysunki, utrwalając w ten sposób treści z edukacji społecznej.
 | * potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać rysunek na określony temat z edukacji społecznej.
 | **Edukacja społeczna** |

**FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ**

Rozpoznaniu poziomu wiedzy ucznia i jego postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności mogą służyć:

* obserwacja bieżącej pracy;
* obserwacja ucznia na lekcji (m.in. samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń, aktywność na lekcji);
* wykonana przez ucznia praca – utworzony lub zmodyfikowany dokument komputerowy, m.in. rysunek, prezentacja, tekst;
* zadania sprawdzające.

Przygotowała:

*Renata Nowak*