

Zajęcia komputerowe kl. II - III

| Umiejętności w zakresie edukacji komputerowej | |
|---|---|
| <p>Podstawowe, uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umie obsługiwać komputer. • Poprawnie nazywa najważniejsze elementy zestawu komputerowego i zna ich przeznaczenie. • Zna niektóre pojęcia związane z obsługą komputera oraz nazwy klawiszy (np. kliknąć, kursor, Przybornik, Spacja, Caps Lock, Enter, Shift, Backspace, Delete, Alt prawy) i wykonuje polecenia wymagające zastosowania wybranych klawiszy. • Sprawnie posługuje się klawiaturą i myszą – korzysta z jej prawego i lewego przycisku. • Samodzielnie wykonuje rysunki, korzystając z podstawowych narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint. • Rozpoznaje i nazywa nośniki (np. płyta CD). • Wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy, zdania. • Wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur. • Stosuje wybrane elementy formatowania tekstu (np. kopiowanie, usuwanie, pogrubianie, rozmiar i kolor czcionki). • Odtwarza animacje i prezentacje multimedialne. • Przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły). • Wyszukuje informacje, korzystając ze wskazanych przez nauczyciela adresów stron internetowych, i umie z nich skorzystać. • Dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie. • Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania i poszerzając zakres wiadomości, korzysta z opcji w programach • Umie uruchomić edukacyjną grę komputerową; zna zasady jej działania, czyta prostą instrukcję; korzysta z opcji w grach edukacyjnych. | <p>Ponadpodstawowe, uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie pisze liczby, litery, wyrazy i krótkie zdania, korzystając z edytora tekstu w programie Microsoft Word. • Samodzielnie korzysta z podstawowych narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint i wykonuje rysunki. • Zapisuje i drukuje opracowany samodzielnie tekst lub rysunek. • Bez problemu stosuje elementy formatowania. • Wykonuje polecenia z wykorzystaniem Kalkulatora (zgodnie z odpowiednim zakresem liczbowym). • Przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły) i potrafi tę wiedzę wykorzystać w praktyce. • Sprawnie korzysta z przekazów multimedialnych; stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (zgodnie z elementarną wiedzą o prawach autora). • Sprawnie realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego wizerunku i otoczenia oraz upowszechnianiu kultury w środowisku szkolnym (stosując określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych). |
| Umiejętności w zakresie bezpieczeństwa | |
| <p>Podstawowe, uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie, że z komputera i z internetu trzeba korzystać tak, by nie narażać własnego zdrowia i bezpieczeństwa. • Stosuje się do regulaminu obowiązującego w pracowni komputerowej. • Bezwzględnie przestrzega zasad prawidłowego włączania i wyłączenia komputera. • Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, internetu i multimediiów. | <p>Ponadpodstawowe, uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doskonale zna regulamin obowiązujący w pracowni komputerowej i stosuje się do niego. • Rozumie, że podczas korzystania z sieci nie wolno ujawniać swoich danych. • Informuje innych o ewentualnych zagrożeniach. |

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwęża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne.• Ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,• Stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, internetu i multimediiów.• Wie, że dzieci powinny korzystać tylko z gier dostosowanych do wieku i poziomu umiejętności najmłodszych użytkowników komputerów. | |
|---|--|

Ocenianie zajęć komputerowych

Wspaniale - uczeń samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji. Jego wiadomości i umiejętności nie wykraczają poza te, które zawarte są w programie nauczania zajęć komputerowych. Ćwiczenia na lekcji wykonuje bezbłędnie i w wyznaczonym czasie. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.

Brawo – uczeń samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych. Na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Dobrze – uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane ćwiczenia na lekcji i wykonuje je niemal bezbłędnie.

Nieźle – uczeń ma trudności z opanowaniem określonych wiadomości i umiejętności, ale pracuje z dużym zaangażowaniem. Popęnia błędy przy wykonywaniu zadań na komputerze, wykonuje je na miarę swoich możliwości, wykonuje zadania z pomocą nauczyciela, wkłada wysiłek w wykonaną pracę.

Zadowolająco – uczeń potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, czasami przy pomocy nauczyciela. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

Musisz jeszcze popracować – uczeń potrafi wykonywać na komputerze proste zadania przy pomocy nauczyciela, opanował umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych. Na lekcji pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy zadania. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekraczają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności z zajęć komputerowych w toku dalszej nauki.