

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE I

Lp. TEMAT		MUSISZ POPRAWIAĆ	POĆWICZ	ŁADNIE	BARDZO ŁADNIE	WSPANIALE
		Uczeń ma problemy z opanowaniem podstawowych wiadomości i umiejętności, wymaga stałego nadzoru i pomocy.	Uczeń częściowo opanował wiadomości i umiejętności określone wymaganiami programowymi, potrzebuje częstej pomocy nauczyciela.	Uczeń rozwiązuje (wykonuje) samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne.	Uczeń sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, potrafi zastosować posiadaną wiedzę do rozwiązywania zadań i problemów.	Uczeń biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia.
		Uczeń nie spełnia poniższych wymagań:	Uczeń ma trudności ze spełnieniem poniższych wymagań:	Uczeń zazwyczaj spełnia poniższe wymagania:	Uczeń spełnia poniższe wymagania:	Uczeń spełnia poniższe wymagania, osiąga najwyższe wyniki:
1.	Pracownia komputerowa	– 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	– 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 łamigłówki				
3.	Pulpit	– 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	– 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.	– 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	– 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
7.	Edytor grafiki. Owal	– wie, gdzie znajduje się narzędzie Owal – wie, do czego służy narzędzie Owal 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	– 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	– 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	– 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 – doskonalili umiejętność pisanie – tworzy proste rysunki według własnego pomysłu – kojarzy efekty działanie programu z efektami swojej pracy
11.	Edytor grafiki. Linia	– 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	– 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.	Powtórzenie. To już wiem!	– wie, do czego służy edytor grafiki – posługuje się myszą komputerową – wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki: Ołówek, Gumka, Pędzel, Wypełnij kolorem, Aeroграф, 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	– 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 – współpracuje z innymi uczniami w celu zdobycia informacji
15.	Edytor tekstu. Spacja	– 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
16.	Edytor tekstu. Delete, Backspace	– 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.	Edytor tekstu. Caps Lock, Shift	– 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	– 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	– 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.	– 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 pisanie i czytania – zmienia wygląd tekst
21.	Edytor tekstu. Kursywa Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kursywa	– 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	– 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 – doskonali technikę czytania
23.	Edytor tekstu. Alt prawy	– 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 ż – uzupełnia brakujące litery w wyrazach – doskonali posługiwanie się klawiaturą
24.	Edytor tekstu. Alt prawy+ Shift	– wie, do czego służy Alt (prawy) i Shift – odszukuje na klawiaturze Alt (prawy) i Shift – doskonali posługiwanie się klawiaturą – wstawia polskie znaki na klawiaturze tabletu lub smartfona

		– uzupełnia podpisy – zna samogłoski i spółgłoski – stosuje poznane wyróżnienia tekstu – układa zdania – doskonali technikę czytania
25.	Edytor grafiki. Tekst	– 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 – przelicza elementy – łączy tekst z grafiką
26.	Edytor grafiki. Zaznacz	– 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	– stosuje polecenia w prawo, w lewo, w górę, w dół – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
28.	Programowanie. Wesołe misie	– 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. Myszki w labiryncie	– 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	– współpracuje z innymi uczniami – wymienia się pomysłami – tworzy tekst i rysunki – szanuje pracę innych osób – posługuje się komputerem do wykonywania zadań – tworzy plan działania