

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 5

Ocena dopuszczająca:uczeń	Ocena dostateczna:uczeń	Ocena dobra: uczeń	Ocena bardzo dobra:uczeń	Ocena celująca: uczeń
<p>zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem,</p> <p>w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem,</p>	<p>zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,</p>	<p>wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem,</p> <p>dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,</p>	<p>zna skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy,</p> <p>dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,</p>	<p>rozpoznaje, nazywa i objaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera;</p>
<p>rozdzieli pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>,</p> <p>rozdzieli pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>,</p> <p>rozdzieli typy plików po wyglądzie ikony,</p>	<p>prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,</p>	<p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,</p> <p>rozdzieli ikony programów, dokumentów i katalogów,</p>	
<p>zna sposoby pracy z oknami,</p>	<p>omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu,</p> <p>obsługuje okna dialogowe i menu,</p> <p>zna historię komputerów,</p>	<p>opisuje wygląd okien różnych programów,</p> <p>zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,</p>	<p>korzysta z różnych nośników informacji,</p> <p>omawia historię komputerów,</p>	<p>odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,</p> <p>opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów,</p>
<p>zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych,</p>	<p>na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,</p> <p>wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry</p>	<p>kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin,</p> <p>sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim</p>	<p>podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce,</p> <p>wymienia skutki zagrożeń związanych z grami</p>	<p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,</p> <p>objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami</p>

zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,

przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.

z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,

zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),

zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,

dla dzieci,
wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,

odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji,
z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;

z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,

zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),

wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,

znaleźć,

tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,

samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,

wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),

wyjaśnia pojęcia: *edytor tekstu*, *akapit*,
formatuje akapit według podanego wzoru,

komputerowymi,

opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,

rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,

opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),

pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,

komputerowymi,

opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,

poprawnie dzieli tekst na akapity,

przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,

z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,

stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu,

przy pomocy nauczyciela wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,

wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,

przy pomocy nauczyciela

według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,

wstawia kliparty i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją, stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu, zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem,

tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem,

z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicenia dokumentów tekstowych, zmienia kształt i kolor wstawianego obiektu według wskazówek,

przy niewielkiej pomocy

tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,

umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty, samodzielnie wstawia kliparty do dokumentu tekstowego, dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego, samodzielnie wstawia rysunki z edytora grafiki do dokumentu tekstowego,

wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,

wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki, samodzielnie tworzy rysunki i

z pomocą nauczyciela numeruje strony w dokumencie oraz wstawia pole liczby stron w dokumencie, numeruje strony w dokumencie tekstowym dowolnym sposobem, samodzielnie wstawia pole liczby stron w dokumencie.

świadomie: korzysta z opcji *formatowanie rysunku*. dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody *przeciągnij i upuść*.

samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu,

świadomie korzysta z narzędzi tekstowych,

opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,

przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne,

korzystając z dostępnych

tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła,

przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,

przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji, wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego, rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, otwiera nowy dokument,

nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

zmienia rozmiary elementów rysunku,

korzystając z dostępnych narzędzi programu,

z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,

z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

opisuje budowę okna programu,

zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi,

zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza

motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), przekształca elementy rysunku,

korzysta ze *schowka* podczas kopiowania elementów rysunku.

ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki,

samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,

Według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

omawia przeznaczenie i zalety arkusza kalkulacyjnego,

objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu.,

wyjaśnia pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna*,

wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste

samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,

samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,

samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,

narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,

omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,

uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),

W sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza, wie, że pojęcie *arkusz kalkulacyjny* można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwa zastosowania, dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonego dokumentu,

odczytuje adres komórki,
rozróżnia w arkuszu kursor
komórki aktywnej, tekstowy i
myszy,
zna pojęcie: *komórka bieżąca*.
zmienia zawartość komórki,

kalkulacyjnego,
zaznacza obszar komórek,
rozumie pojęcia: *arkusz
kalkulacyjny, kolumna, wiersz,
komórka, pole nazwy, obszar
roboczy, adres komórki, zakres
komórek, komórka aktywna*,
wskazuje wiersz wprowadzania
danych. wprowadza proste
formuły, wykonuje proste
obliczenia z pomocą
nauczyciela,

formuły,
umieszcza w komórkach
arkusza dane i prawidłowo
zapisuje gotowe formuły,
prawidłowo zapisuje i otwiera
pliki arkusza,
wykorzystuje wiersz
wprowadzania danych,

nazywa poznany na lekcji
program do tworzenia
prezentacji multimedialnych,
otwiera nowy dokument,
zna zasady tworzenia
prezentacji multimedialnych,

wymienia zasady tworzenia
prezentacji multimedialnych,
pisze tekst z zachowaniem
zasad poprawnego
wprowadzania tekstu,
rozumie pojęcia: *slajd i obszar
slajdu*,

uruchamia i modyfikuje
przykładową prezentację,
przy pomocy nauczyciela
analizuje budowę przykładowej
prezentacji,
omawia zadania programu do
tworzenia prezentacji
multimedialnych,
objaśnia zastosowanie
charakterystycznych
elementów okna
uruchomionego programu,

objaśnia zasady pracy
z poznany programem
do tworzenia prezentacji,
analizuje budowę przykładowej
prezentacji,
wyjaśnia pojęcie slajdu w
odniesieniu do prezentacji
multimedialnej,
przegląda prezentację
w różnych widokach,

przy pomocy nauczyciela
przygotowuje proste animacje i
prezentacje multimedialne,

przy niewielkiej pomocy
nauczyciela przygotowuje
proste animacje i prezentacje
multimedialne,

według wskazówek lub
zgodnie z opisem przygotowuje
proste animacje i prezentacje
multimedialne,

samodzielnie przygotowuje
proste animacje i prezentacje
multimedialne,

wymienia miejsca
zastosowania komputera w
najbliższym otoczeniu,

opisuje sposoby zastosowania
komputera w najbliższym
otoczeniu,

opisuje miejsca z najbliższego
otoczenia, w których
wykorzystuje się komputery,
uzasadnia konieczność ich
stosowania w danym miejscu,

omawia organizację stanowiska
pracy przy komputerze w
różnych miejscach szkoły,

prezentuje inne od poznanych
na zajęciach dziedziny życia, w
których zastosowano
komputer,
uzasadnia konieczność
stosowania ich w danym
miejscu,

wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,

przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,

z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,

według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

samodzielnie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

korzysta z dodatkowych źródeł,