**KRYTERIA OCENIANIA DLA KLASY III**

**Ocena śródroczna obejmuje tematy 1 – 15**

**Ocena roczna obejmuje tematy 16 – 32**

**EDUKACJA INFORMATYCZNA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Poziom osiągnięć** | | | | | |
| **Znakomicie** | **Bardzo dobrze** | **Dobrze** | **Przeciętnie** | **Słabo** | **Niezadowalająco** |
| Dodatkowe kompetencje ucznia po opanowaniu umiejętności na ocenę bardzo dobrą.   * Z łatwością, samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość. * Sprawnie i szybko rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów. * Samodzielnie i sprawnie programuje sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów. * Samodzielnie obsługuje komputer, rozwijając swoje zainteresowania. * Wykorzystuje dodatkowe opcje występujące w programach komputerowych. * Tworzy prezentacje multimedialne. | Samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość.  Samodzielnie rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Samodzielnie programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.  Umie samodzielnie posługiwać się myszką i klawiaturą.  Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.  Samodzielnie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi, korzysta z opcji w tych programach.  Samodzielnie przegląda wybrane strony internetowe.  Samodzielnie odtwarza prezentacje multimedialne  Zna zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, rozumie konsekwencje ich nieprzestrzegania  Wymienia zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera  Ma świadomość istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie  Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie Zapisuje i odtwarza wyniki pracy  Kopiuje i wkleja elementy rysunku  Rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego Point  Korzysta z edytora tekstu – znaki interpunkcyjne na klawiaturze  Przepisuje proste teksty  Zmienia kolory, kroje i rozmiary czcionek | Układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.    Rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.    Umie posługiwać się myszką i klawiaturą.  Rozpoznaje i nazywa główne elementy zestawu komputerowego.  Samodzielnie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.  Przegląda wybrane strony internetowe.  Odtwarza prezentacje multimedialne.  Zna i stosuje zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem.  Zna zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.  Wie, o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.  Samodzielnie zamyka i otwiera programy.  Pracuje w systemie Windows.  Korzysta z podstawowych narzędzi edytora graficznego Point.  Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie – litery, znaki diakrytyczne, Spacja, Enter, Caps Lock, Shift. | Pod kierunkiem nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.  Pod kierunkiem nauczyciela rozwiązuje zagadki, łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Pod kierunkiem nauczyciela programuje sytuacje i proste historyjki według wspólnych pomysłów.    Na ogół samodzielnie posługuje się myszką i klawiaturą.    Rozpoznaje główne elementy zestawu komputerowego.  Posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.  Pod kierunkiem nauczyciela przegląda wybrane strony internetowe.  Pod kierunkiem nauczyciela odtwarza prezentacje multimedialne.  Przestrzega regulaminu pracowni komputerowej i zasad pracy z komputerem.    Korzysta z komputera tak, by nie narażać zdrowia.  Na ogół pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.  Zamyka i otwiera programy.  Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – uruchamia program za pomocą myszy i klawiatury. | Z pomocą nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.  Z pomocą nauczyciela rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.  Z pomocą programuje proste sytuacje, polecenia i historyjki za pomocą komputera lub innego urządzenia cyfrowego.    Z pomocą nauczyciela posługuje się myszką i klawiaturą.  Z pomocą rozpoznaje główne elementy zestawu komputerowego.  Z pomocą posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.  Z pomocą nauczyciela  przegląda wybrane strony internetowe.  Z pomocą odtwarza prezentacje multimedialne.  Zna i stara się przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej.  Wie, jak korzystać z komputera, by nie narażać zdrowia.  Nie zawsze pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.  Z pomocą nauczyciela zamyka i otwiera programy. | Nie potrafi ułożyć w logicznym porządku obrazków składających się w całość.  Nie potrafi rozwiązywać zagadek ani łamigłówek prowadzących do rozwiązywania algorytmów.  Nie potrafi samodzielnie programować prostych sytuacji, historyjek i poleceń  za pomocą komputera lub innego urządzenia cyfrowego.    Nie posługuje się myszką i klawiaturą.  Nie rozpoznaje głównych części zestawu komputerowego.  Nie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.  Mimo pomocy nauczyciela nie potrafi przeglądać stron  Internetowych.  Nie odtwarza prezentacji multimedialnych.  Nie stosuje zasad regulaminu pracowni komputerowej i pracy z komputerem.  Niewłaściwie korzysta z komputera, naraża swoje zdrowie.  Nie ma świadomości istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.  Nie potrafi pracować na komputerze, nie korzysta z opcji w poznanych programach komputerowych. |