**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 multimedialneZna zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, rozumie konsekwencje ich nieprzestrzeganiaWymienia zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputeraMa świadomość istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecieKorzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie Zapisuje i odtwarza wyniki pracyKopiuje i wkleja elementy rysunkuRysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego PointKorzysta z edytora tekstu – znaki interpunkcyjne na klawiaturze Przepisuje proste tekstyZmienia 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 nauczycielaprzegląda 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 poleceńza 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. |