

## **Informatyka – wymagania na poszczególne stopnie dla klasy piątej**

### **Ocena niedostateczna:**

Uczeń nie zna regulaminu pracowni komputerowej, nie przestrzega zasad BHP pracy na stanowisku komputerowym.

Uczeń ma bardzo duże braki w wykonywaniu podstawowych czynności przewidzianych w planie zajęć. Nie posiada umiejętności łączenia teorii z praktyką.

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości teoretycznych przewidzianych w planie zajęć.

Postawa ucznia na lekcji jest bierna i nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszych czynności. Nie potrafi wykorzystać podręcznika ani zeszytu.

Brak opanowania podstawowych umiejętności nie pozwala opanować kolejnych partii materiału. Braki są zbyt duże, aby uczeń nadrobił je samodzielnie.

### **Ocena dopuszczająca:**

Uczeń zna regulamin pracowni komputerowej i stara się go przestrzegać.

Uczeń zna zasady BHP na stanowisku komputerowym i je przestrzega.

Uczeń ma bardzo duże braki w wykonywaniu podstawowych czynności przewidzianych w planie zajęć. Nie posiada umiejętności łączenia teorii z praktyką.

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości teoretycznych przewidzianych w planie zajęć.

Postawa ucznia na lekcji jest bierna, lecz z pomocą nauczyciela potrafi wykonać proste czynności. Potrafi wykorzystać zeszyt i podręcznik do wykonania prostych operacji.

Istnieje możliwość, że uczeń w ciągu następnego roku nadrobi braki i poradzi sobie z opanowaniem kolejnych umiejętności.

### **Ocena dostateczna:**

Uczeń zna i przestrzega regulamin pracowni komputerowej.

Potrafi prawidłowo zorganizować stanowisko pracy wg poznanych zasad BHP na stanowisku komputerowym.

Postawa ucznia na lekcji bywa bierna, lecz łatwo daje się aktywizować.

Potrafi wykorzystać zeszyt i podręcznik do wykonania przewidzianych planem nauczania umiejętności. Potrafi wskazać przykłady zastosowania komputera w szkole, zakładach pracy i życiu społecznym.

Potrafi wymienić i wskazać podstawowe elementy zestawu komputerowego.

Prawidłowo otwiera i zamyka komputer.

Prawidłowo (jednym ze sposobów) otwiera i zamyka aplikacje.

Potrafi zmienić rozmiar okna, zmienić jego miejsce na pulpicie, minimalizować okno, maksymalizować i przywrócić.

Zna i z pomocą nauczyciela potrafi obsługiwać prosty edytor graficzny.

Wykonuje proste obliczenia kalkulatorem.

Zna i z pomocą nauczyciela stosuje zasady edycji tekstu. Potrafi z pomocą nauczyciela przepisać krótki tekst i dokonać prostych zmian.

Orientuje się w rozmieszczeniu klawiszy na klawiaturze.

Z pomocą nauczyciela drukuje i zapisuje swoje prace.

Potrafi z pomocą nauczyciela sformatować dyskietkę i zapisać na niej wyniki swojej pracy, a także ponownie z niej skorzystać.

Potrafi jednym wybranym sposobem wycinać, kopiować i wklejać elementy tekstu i grafiki.

Potrafi samodzielnie obsłużyć wybraną przez siebie grę komputerową.

Z pomocą nauczyciela potrafi uruchomić i skorzystać z Cd „informatyka 2000”.

Potrafi utworzyć folder. Potrafi z pomocą nauczyciela odnaleźć wskazany plik lub folder.

### **Ocena dobra:**

Uczeń zna i przestrzega regulamin pracowni komputerowej.

Potrafi prawidłowo zorganizować stanowisko pracy według poznanych zasad BHP na stanowisku komputerowym.

Jest aktywny.

Uczeń potrafi omówić znaczenie poszczególnych elementów zestawu komputerowego, podzielić je na podstawowe i peryferyjne, a także wejściowe i wyjściowe.

Prawidłowo otwiera i zamyka komputer i aplikacje na dwa wybrane sposoby.

Rozpoznaje podstawowe elementy okien dialogowych.

Oblicza przy pomocy kalkulatora proste złożenia.

Zna i samodzielnie stosuje narzędzia edytora graficznego. Wykonuje pracę graficzną według wskazanego modelu.

Potrafi na dwa wybrane sposoby wkleić, kopiować i wycinać elementy tekstu i grafiki.

Zna i samodzielnie ze sporadycznymi błędami stosuje zasady edycji tekstu. Potrafi prawidłowo przepisać krótki tekst z utrzymaniem formy wzorca.

Potrafi na jeden sposób przenosić i kopiować pliki i foldery w obrębie dysków C i A.

Samodzielnie potrafi uruchomić i skorzystać z CD „Informatyka 2000”.

### **Ocena bardzo dobra:**

Uczeń potrafi omówić znaczenie dodatkowych elementów zestawu komputerowego.

Rozumie znaczenie komputera dla rozwoju techniki.

Uruchamia aplikacje na różne sposoby (myszką i z klawiatury).

Tworzy samodzielnie rysunek na zadany temat, wykorzystując wszystkie narzędzia edytora graficznego Paint.

Korzysta na trzy wybrane sposoby z narzędzi wycinaj, wklej (w tym z klawiatury).

Samodzielnie zapisuje wyniki swojej pracy na wybranym dysku i je drukuje.

Redaguje krótki tekst i dokonuje w nim poprawek.

Potrafi utworzyć samodzielnie złożone drzewo katalogowe.

Potrafi na dwa sposoby przenosić i kopiować pliki i foldery w obrębie dysków C i A.

Zna zagrożenie dla zdrowia i rozwoju wynikającego z niewłaściwego wyboru gier komputerowych i rozumie wykorzystanie gier jako rozrywki.

Jest aktywny, efektywnie pomaga kolegom słabszym w opanowaniu umiejętności.

Samodzielnie prezentuje przed klasą wybrane operacje.

Używa w trakcie pracy poprawnego języka informatycznego, w zakresie poznanym na lekcji.

### **Ocena celująca:**

Na lekcji wykazuje się szczególną aktywnością.

Aktywizuje do pracy pozostałych uczniów, służy im pomocą.

Jego samodzielne prace posiadają wysoki stopień estetyczny i etyczny.

Prezentuje samodzielnie wybrane zagadnienia programowe oraz ciekawostki poza wymagania programowe.

Jego wypowiedzi charakteryzują się poprawnym słownictwem informatycznym świadczącym o poszerzeniu wiadomości z literatury fachowej.

Samodzielnie obsługuje programy niebędące tematem zajęć lekcyjnych.

**Uwaga:** by uzyskać dany stopień, należy opanować wszystkie wiadomości i umiejętności zawarte w wymaganiach na stopnie niższe, a także skorzystać odpowiednio do danego stopnia szkolnego wiadomości i umiejętności nabyte w poprzednich latach nauki.