**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny**

**Edukacja informatyczna klasa 3**

**Nauczyciel realizujący: Tomasz Szewc**

**Rok szkolny: 2024/2025**

Sposoby dostosowania wymagań:

* zawsze uwzględniać trudności ucznia,
* w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie,
* dzielić dane zadanie na etapy i zachęcać do wykonywania małymi krokami,
* dopasowywać liczbę zadań/powtórzeń do możliwości ucznia,
* nie zmuszać na siłę do wykonywania ćwiczeń sprawiających uczniowi trudność,
* dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu,
* nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy,
* podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego chęci, wysiłek, przygotowanie do zajęć w materiały, niezbędne pomoce itp.,
* włączać do rywalizacji tylko tam, gdzie uczeń ma szanse,
* wiedzę sprawdzać formami praktycznymi, zachęcać do stosowania narzędzi wspomagających poprawność ortograficzną,
* zadawać pytania zamknięte, aby można odpowiedzieć, dając znak na „tak” lub „nie” albo wskazując coś,
* włączać ucznia do współpracy w małych grupach rówieśniczych, w skład których wchodzą także dzieci nieśmiałe,
* wypracować wspólną strategię radzenia sobie z milczeniem, np. jeśli uczeń nie zgłasza się słownie przy sprawdzaniu obecności, można umówić się z nim na inny znak np. uśmiech, kiwnięcie głową, spojrzenie, podniesienie ręki,
* podejmować próby porozumiewania się szeptem.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niedostateczny** | **Dopuszczający** | **Dostateczny** | **Dobry** | **Bardzo dobry** | **Celujący** |
| Nie tworzy prostego polecenia.  Nie rozwiązuje zagadek, zadań, łamigłówek prowa­dzących do odkrywania algorytmów.  Nie radzi sobie z obsługą komputera, nie potrafi nazywać głównych ele­mentów zestawu kompu­terowego, ma trudności w posługiwaniu się wybranymi elementami.  Nie interesuje się programami i grami edukacyjnymi.  Nie potrafi wyszukiwać  i korzystać z informacji, przeglądać wybranych stron internetowych.  Nie radzi sobie z tworzeniu tekstów, z wpisywaniem za pomocą klawiatury liter, cyfr i innych znaków, wy­razów i zdań oraz rysun­ków za pomocą wybranego edytora grafiki.  Nie posiada świadomości niebezpieczeństw i zagro­żeń wynikających z korzy­stania z komputera, internetu i multimediów**.**  Nie wykorzystuje możli­wości technologii do komunikowania się  w procesie uczenia się. | Nawet z pomocą ma problem z tworzeniem polecenia.  Niechętnie nawet z pomocą rozwiązuje zagadki, zadania, łamigłówki prowa­dzące do odkrywania algorytmów.  Z pomocą nauczyciela obsługuje komputer, nazywa główne elementy zestawu komputerowego. Posługuje się myszą i klawiaturą.  Posługuje się wybra­nymi programami, grami edukacyjnymi.  Często z pomocą nauczyciela wyszukuje i korzysta z informacji, przegląda wybrane strony internetowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakre­sie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.  Ma trudności w two­rzeniu tekstów, wpisy­waniu za pomocą klawiatury liter, cyfr i innych znaków, wyra­zów i zdań oraz rysun­ków za pomocą wybra­nego edytora grafiki.  Nie zawsze ma świadomość niebezpie­czeństw i zagrożeń wynikających z korzy­stania z komputera, internetu i multimediów.  Rzadko wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. | Z pomocą tworzy polecenie, a czasem sekwencje poleceń dla określonego planu działania.  Z pomocą rozwiązuje zagadki, zadania, łamigłówki prowa­dzące do odkrywania algorytmów.  Stara się obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputero­wego, posługuje się myszą i klawiaturą.  Stara się posługiwać wybranymi progra­mami, grami edukacyj­nymi, korzystać z opcji w programach.  Nie zawsze poprawnie wyszukuje i korzysta  z informacji, przegląda wybrane strony inter­netowe, dostrzega ele­menty aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakresie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.  Nie zawsze dobrze tworzy teksty, wpisu­jąc za pomocą klawia­tury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania oraz rysunki za po­mocą wybranego edytora grafiki.  Na ogół ma świado­mość niebezpieczeństw i zna zagrożenia wyni­kające z korzystania z komputera, internetu i multimediów oraz stara się stosować do ich ograniczeń.  Stara się wykorzysty­wać możliwości technologii do komuni­kowania się w procesie uczenia się. | Tworzy polecenie, a czasem sekwencje poleceń dla określo­nego planu działania.  Rozwiązuje zagadki, zadania, łamigłówki prowadzące do odkry­wania algorytmów.  Potrafi obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputerowego.  Posługuje się myszą i klawiaturą, wybra­nymi programami, grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zain­teresowania, korzysta z opcji w programach.  Przeważnie dobrze wyszukuje informacje i korzysta z nich, prze­gląda wybrane strony internetowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakre­sie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.  Dobrze tworzy teksty, wpisując za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania oraz rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki.  Posiada świadomość niebezpieczeństw i zna zagrożenia wynikające z korzystania z kompu­tera, internetu i multi­mediów oraz stosuje się do ich ograniczeń.  Wykorzystuje możli­wości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. | Tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania.  Samodzielnie rozwią­zuje zagadki, zadania, łamigłówki, prowa­dzące do odkrywania algorytmów.  Samodzielnie potrafi obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputerowego.  Bardzo dobrze posłu­guje się myszą i kla­wiaturą, wybranymi programami, grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania, korzysta z opcji w programach.  Samodzielnie wyszu­kuje informacje i ko­rzysta z nich, przegląda wybrane strony inter­netowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakresie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.  Dokładnie tworzy teksty, wpisując za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania oraz rysunki za po­mocą wybranego edytora grafiki.  Posiada wysoką świadomość niebezpie­czeństw i bardzo dobrze zna zagrożenia wynikające z korzysta­nia z komputera, internetu i multime­diów oraz stosuje się do ich ograniczeń.  Wykorzystuje na co dzień możliwości technologii do komuni­kowania się w procesie uczenia się. | Opanował umiejętności na ocenę bardzo dobrą, ponadto:  Tworzy polecenie lub złożone sekwencje poleceń dla określonego planu działania.  Samodzielnie rozwiązuje skomplikowane zagadki, zadania, łamigłówki prowadzące do odkrywa­nia algorytmów.  Sprawnie i samodzielnie potrafi obsługiwać komputer, nazywać główne elementy zestawu komputerowego, bardzo dobrze posługuje się myszą i klawiaturą, wybranymi programami, grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainte­resowania, korzysta z opcji w programach.  Samodzielnie i sprawnie wyszukuje informacje  i korzysta z nich, prze­gląda wybrane strony internetowe, dostrzega elementy aktywne na stronie, nawiguje po stronach w określonym zakresie, odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.  Sprawnie i dokładnie tworzy teksty, wpisując za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania oraz rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki.  Posiada wysoką świadomość niebezpie­czeństw i bardzo dobrze zna zagrożenia wynika­jące z korzystania z komputera, internetu i multimediów oraz stosuje się do ich ograniczeń. |

Nauczyciel realizujący

**Tomasz Szewc**