

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie V

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- Dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy.
- Wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające z ich zastosowania.
- Określa podstawowe elementy Pulpitu.
- Uruchamia programy, korzystając z ikony skrótów na Pulpicie.
- Poprawnie kończy pracę programów.
- Otwiera plik.
- Zapisuje plik, dobierając nazwy tworzonych plików do ich zawartości według wskazówek.
- Otwiera okno folderu.
- Zakłada folder.
- Kopiuje plik lub folder.
- Usuwa wskazany plik lub folder.
- Porusza się po strukturze folderów.
- Wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania kwadratów i kół.
- Kopiuje elementy rysunku, przeciągając je myszką z wykorzystaniem klawisza CTRL.
- Wyświetla dokument w różnych widokach.
- Zmienia marginesy i orientację strony według podanego wzoru.
- Przegląda tekst, stosując paski przewijania
- Wyszukuje usterki w gotowym tekście i wprowadza poprawki, stosując klawisze do kasowania znaków.

Ocena dostateczna

Uczeń:

- Przewiduje skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy
- Analizuje korzyści wynikające z użytkowania legalnego oprogramowania.
- Obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów.
- Zmienia rozmiar i położenie okna wg potrzeb oraz odkłada okno na pasek zadań i przywraca je na Pulpit.
- Obsługuje menu programu i okna dialogowe.
- Uruchamia programy, korzystając z przycisku START.
- Przegląda zasoby komputera, korzystając z drzewa folderów w oknie Eksploratora Windows
- Zapisuje pliki na dysku we wskazanym folderze.
- Operuje kolorem pierwszo - i drugoplanowym.
- Rysuje proste elementy graficzne, prawidłowo dobierając z PRZYBORNIA narzędzie i jego cechy.
- Posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonanej pracy.
- Wykonuje proste rysunki według określonego wzoru.
- Korzysta z LUPY do korekty rysunku.
- Wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°.
- Wypełnia gotowe elementy, pobierając kolor z rysunku.
- Ustala parametry dotyczące układu strony (rozmiar, orientację strony, szerokość marginesów).
- Stosuje klawisze sterowania kursorem i kombinacje klawiszy (HOME, END, PG UP, PG DN, CTRL + HOME, CTRL + END) do przeglądania tekstu.
- Stosuje w tekście wcięcia w pierwszym wierszu akapitu i wcięcia akapitu.

Ocena dobra

Uczeń:

- Charakteryzuje możliwości wykorzystania komputera w procesie nauczania i uczenia się.
- Określa zastosowanie skanera, plotera, mikrofonu, głośnika, słuchawek, modemu w zestawie komputerowym
- Porównuje różne sposoby zmiany rozmiarów okna programu.
- Charakteryzuje elementy okien dialogowych.
- Kojarzy rodzaj pliku z ikoną która go reprezentuje.
- Przegląda zawartość folderów w różnych widokach.
- Uruchamia programy za pomocą aplikacji Mój komputer.
- Przełącza się między uruchomionymi aplikacjami.
- Tworzy skrót do programu na Pulpicie i zmienia jego nazwę.
- Dokonuje poprawek w pracy i zapisuje zmiany na dysku ze zmianą lokalizacji.
- Dokonuje poprawek w pracach graficznych, wykorzystując siatkę pikseli.
- Zapisuje rysunki w formatach JPG lub GIF.
- Dokonuje wyboru czcionki i jej atrybutów.
- Wybiera optymalne metody kopiowania, przenoszenia i usuwania zaznaczonego fragmentu rysunku
- Wykorzystuje poznane operacje do uzyskania cienia.
- Świadomie podejmuje decyzję o zapisywaniu lub rezygnacji z zapisu zmian w pliku na dysku.
- Ocenia układ treści i format wzorcowych dokumentów.
- Dobiera tryb pracy edytora do wykonanej operacji poprawiania tekstu.
- Wybiera optymalną metodę zaznaczania tekstu.
- Pracuje w różnych widokach.
- Stosuje poznane czynności redagowania tekstu, wprowadzając zmiany i poprawki w celu dopracowania jego treści.
- Zmienia odstępy między wierszami i akapitami, korzystając z polecenia AKAPIT z menu FORMAT.

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- Analizuje różnice między pamięciami wewnętrznymi a zewnętrznymi komputera.
Charakteryzuje nośniki pamięci zewnętrznych (płyty CD-R, CD-RW, DVD).
Porównuje zasady pracy i zastosowania drukarek igłowych, atramentowych i laserowych.
Łączy elementy zestawu komputerowego.
Prawidłowo reaguje na zawieszenie się komputera.
Stosuje optymalne metody zmiany położenia i rozmiaru okna.
Prawidłowo reaguje na pojawiające się w programie komunikaty.
Rozpoznaje rodzaj pliku na podstawie rozszerzenia jego nazwy (TXT, BMP, DOC).
Przewiduje na podstawie poznanych rozszerzeń lub ikony reprezentującej plik, z jaką aplikacją jest on skojarzony.
Wyszukuje na dysku ikony plików wykonywalnych i uruchamia za ich pomocą programy.
Tworzy według własnego projektu rysunki i bogate kolorystycznie kompozycje graficzne
Wykorzystuje poznane operacje do uzyskania efektu perspektywy.
Tworzy ozdobne napisy.
Sprawnie pisze na klawiaturze.
Używa kombinacji klawiszy w pracy z edytorem tekstu.
Ocenia, jak dobór parametrów układu strony wpływa na jej wygląd.

Dobiera rodzaj tabulatora do wyrównania kolumn tekstu

Ocena celująca

Uczeń:

- Posiada wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres programu, a w szczególności:
- Potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (internet, multimedia itp.).
- Potrafi rozwiązywać zadania z o dużym stopniu trudności.
- Korzysta z literatury fachowej.
- Biegle posługuje się zdobytymi umiejętnościami, rozwiązując problemy teoretyczne i praktyczne.
- Pomaga innym uczniom w rozwiązaniu trudniejszych problemów.
- Bierze udział w konkursach, oraz odnosi w nich sukcesy.
- Samodzielnie rozszerza zainteresowania informatyczne.