

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych
w Szkole Podstawowej nr 16 w Zespole Szkolno-Przedszkolnym nr 1 w Gliwicach

Wymagania edukacyjne dla ucznia klasy VI

1. W zakresie bezpiecznego posługiwania się komputerem i oprogramowaniem uczeń:
 - komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych,
 - odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,
 - prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich,
 - korzysta z pomocy dostępnej w programach,
 - posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,
 - przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.
2. W zakresie komunikowania się za pomocą komputera i technologia informacyjno- - komunikacyjna uczeń:
 - komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady n-etykiety,
 - korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią, matematyką lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.
3. W zakresie wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł uczeń:
 - wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu),
 - selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,
 - wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach
 - opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audio wizualnej, multimedialnej.
4. W zakresie opracowywania za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych uczeń:
 - tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
 - opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,
 - wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,
 - przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne.
5. W zakresie rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji z wykorzystaniem komputera uczeń:
 - za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,
 - uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.
6. W zakresie wykorzystywania komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy z różnych dziedzin uczeń:
 - korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,
 - korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin

wiedzy.

7. W zakresie wykorzystywania komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania swoich zainteresowań, zastosowanie komputera w życiu codziennym, opisywanie zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu uczeń:

- opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym,
- szanuje prywatność i pracę innych osób,
- przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.