

## INFORMATYKA rok szkolny 2017/18

### Wymagania i przedmiotowe zasady oceniania w kl. IV

Nauczyciel – mgr Jolanta Brzoź

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 4 – 6 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Michała Kęski

Podręcznik – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia (847 /1/2017)

Wymagania:

- zeszyt w kratkę, w którym zapisywane są tematy zajęć i najważniejsze wiadomości ( zajęcia opierają się w głównej mierze na praktyce)
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- umiejętność pracy w zespole
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikający z podstawy programowej:
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- 1-2 kartkówki (na semestr)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- o ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen częściowych
- o w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- o nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- o Każdą negatywną ocenę uczeń ma szansę poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.
- o Uczeń może poprawić ocenę semestralną (o jeden stopień), jeśli po wcześniejszych ustaleniach z nauczycielem poprawi wyznaczone oceny (za kartkówki, ćwiczenia na komputerze ). Wyniki tej poprawy muszą dawać podstawy do podwyższenia oceny.

#### KRYTERIA OCEN

Lp	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zadania oraz spełnić wymagania wykraczające poza zakres materiału; -przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. 2. Uczeń w czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. 3. Uczeń korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.

2	bardzo dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-wykonać zleczone prace na komputerze;</li> <li>-zawsze skończyć rozpoczętą pracę.</li> </ul> <p>2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć.</p> <p>3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.</p>	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać większość zadań na lekcji.</li> </ul> <p>2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania.</p> <p>3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.</p>	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-wykonać proste zadania za pomocą komputera.</li> </ul> <p>2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem.</p> <p>3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.</p>	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	<p>1. Uczeń nie potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać zadania na komputerze.</li> </ul> <p>2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.</p> <p>3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.</p>	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	<p>1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności.</p> <p>2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.</p> <p>3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.</p>	Braki w wiedzy są tak duże, że nie roszą nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

<p>Raz, dwa, jeden ...start! Nieco wieści z krainy komputerów.</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zna regulamin pracowni komputerowej</li> <li>- wymienia zasady BHP</li> <li>- podaje podstawowe fakty dotyczące historii komputerów</li> <li>- wie, do czego służy komputer</li> <li>- zna pojęcie „system operacyjny”</li> <li>- omawia budowę komputera</li> <li>- wymienia i rozróżnia urządzenia wejścia i wyjścia</li> <li>- zna pojęcie aplikacji komercyjnej i niekomercyjnej</li> <li>- zna pojęcie pliku i folderu</li> <li>- wymienia zawody, w których znajomość informatyki jest przydatna do wykonywania pracy</li> </ul> <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tworzy folder</li> <li>- zapisuje pliki</li> <li>- kopiuje pliki</li> </ul>
<p>Malowanie na ekranie.</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zna zastosowanie narzędzi programu Paint</li> <li>- odróżnia opcję Przerzuć w pionie od opcji Przerzuć w poziomie</li> <li>- zna pojęcie „obraz marynistyczny”</li> <li>- charakteryzuje cechy obiektów symetrycznych</li> </ul> <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stosuje narzędzia programu Paint</li> <li>- przemieszcza się między kilkoma oknami programu Paint</li> <li>- kopiuje, wkleja oraz obraca i zmienia rozmiary elementów w programie Paint</li> </ul>

<p>Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu.</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zna pojęcie „internet”</li> <li>- wymienia korzyści płynące z korzystania z internetu</li> <li>- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu</li> <li>- zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> <li>- odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej</li> <li>- zna zasady wykorzystywania zasobów umieszczonych w internecie</li> </ul> <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stosuje się do zasad bezpiecznego surfowania w internecie</li> <li>- wyszukuje informacje na zadany temat</li> <li>- korzysta z usług tłumacza Google</li> <li>- wyszukuje zdjęcia w internecie</li> <li>- kopiuje materiały znalezione w internecie do pliku tekstowego</li> </ul>
<p>Klawiatura zamiast pióra. Program WORD</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podstawowe skróty klawiszowe</li> <li>- zna pojęcie „edytor tekstu”</li> <li>- zna podstawowe zasady edytorskie dotyczące składni tekstu, odstępu po znakach itp.</li> <li>- wskazuje ikony służące do zastosowania wybranego formatu tekstu bądź akapitu</li> <li>- zna pojęcie „akapit”</li> <li>- zna pojęcie listy numerowanej i listy wielopoziomowej oraz sposoby ich wykorzystania</li> </ul> <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stosuje skróty klawiszowe</li> <li>- formatuje tekst</li> <li>- wstawia i formatuje obrazy</li> </ul>
<p>Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wyjaśnia, na czym polega programowanie</li> <li>- wymienia zasady pracy w programie Scratch</li> <li>- wymienia zasady konstrukcji skryptów w języku Scratch</li> <li>- wymienia podstawowe zasady programowania</li> <li>- wyjaśnia pojęcie „Zdarzenie” w programie Scratch</li> </ul> <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tworzy prosty program w języku Scratch</li> <li>- wykorzystuje polecenia z kategorii „Ruch”, „Kontrola”, „Zdarzenia”, „Czujniki”, „Wygląd”, „Wyrażenia” do pracy z programem</li> <li>- tworzy własne tło oraz zmienia wygląd „duszków” i wykorzystuje je w tworzonym programie</li> <li>- wykorzystuje skrypty do pisania własnych programów</li> </ul>