

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

rok szkolny 2017/18

Wymagania i przedmiotowe zasady oceniania w kl. V

Nauczyciel – mgr Jolanta Brzozóń

Program nauczania zajęć komputerowych w klasach 4-6 szkoły podstawowej „Przygoda z komputerem” Małgorzata Jędrzejek

Podręcznik - wydawnictwo VIDEOGRAF „Przygoda z komputerem” nr dopuszczenia (592/2/2013) (nie jest wymagany)

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:

L.p.	Oceniane formy aktywności	Częstotliwość oceniania
1	Odpowiedzi ucznia w rozmowie z nauczycielem	na bieżąco
2	Wykonanie prac na komputerze	po każdej zakończonej pracy
3	Praca na lekcji-obsługa (samodzielne wykonywanie prac na komputerze, zaangażowanie, aktywność, przygotowanie do zajęć)	na bieżąco
4	Kartkówki	1 na semestr

Inne założenia

- o ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych
- 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.**
- o - każdą ocenę uzyskaną przez ucznia, nauczyciel uzasadnia ustnie
- o - kartkówki uczeń dostaje do wglądu, następnie są one przechowywane przez nauczyciela w celu ewentualnego udostępnienia rodzicom uczniów

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	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zlecone prace na komputerze; -zawsze skończyć rozpoczętą pracę.	Opanował materiał nauczania przewidziany programem

		2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć. 3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.	
3	dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: - wykonać większość zadań na lekcji. 2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania. 3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	1. Uczeń potrafi samodzielnie: - wykonać proste zadania za pomocą komputera. 2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem. 3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	1. Uczeń nie potrafi samodzielnie: - wykonać zadania na komputerze. 2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem. 3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności. 2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach. 3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.	Braki w wiedzy są tak duże, że nie roszą nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

Komputer i system Windows	<p>dziedziny, w których wykorzystywany jest komputer</p> <p>urządzenia z najbliższego otoczenia wyposażone w układ scalony</p> <p>znajomość programów przeznaczonych do odtwarzania plików multimedialnych (Windows Media Player, Winamp)</p> <p>umiejętność posługiwania się wybranym programem (Windows Media Player, Winamp)</p> <p>znajomość Eksploratora Windows</p> <p>przenoszenie, kopiowanie i usuwanie plików lub folderów w Eksploratorze Windows</p> <p>znajomość funkcji, jaką pełni Kosz</p> <p>umieszczanie plików i folderów w Koszu</p> <p>przywracanie plików i folderów z Kosza</p> <p>usuwanie zawartości Kosza</p> <p>znajomość roli skrótu</p> <p>rozpoznawanie ikon skrótu</p> <p>tworzenie skrótów do wskazanego folderu</p> <p>wykorzystanie Internetu</p> <p>znajomość pojęć: „układ scalony”, „multimedia”, „tekst”, „grafika”, „dźwięk”, „sprzęt multimedialny”, „animacja”, „Windows Media Player”, „Winamp”, „MP3”, „kompresja”, „podfolder”, „Kosz”, „skróty”, „encyklopedia multimedialna</p>
----------------------------------	---

<p style="text-align: center;">Edytor tekstu</p>	<p>formatowanie tekstu przy wykorzystaniu narzędzi z karty Narzędzia główne formatowanie tekstu z wykorzystaniem okna Czcionka ustawianie odstępów między wierszami korzystanie z narzędzi WordArt dbanie o estetykę dokumentu umieszczanie tabel w dokumencie poruszanie się po komórkach tabeli ustawianie szerokości kolumn i wysokość wierszy w tabeli formatowanie tabeli (kolor tła i obramowania) scalanie komórek w tabeli dokładanie i usuwanie kolumn i wierszy w tabeli wstawianie do dokumentu obrazków z pliku powiększanie i pomniejszanie obrazków w dokumencie zmiana położenia obrazka w dokumencie zastosowanie różnych układów otoczenia obrazka tekstem dodawanie obramowania do obrazka ustawianie widoku i formatu strony podgląd wydruku drukowanie dokumentu w programie Microsoft Word znajomość pojęć: „estetyka”, „format A4”</p>
<p style="text-align: center;">Internet</p>	<p>znajomość pojęcia „grafika komputerowa” znajomość sposobów komunikacji za pomoc Internetu znajomość i stosowanie zasad zachowania obowiązującego użytkowników Internetu świadomość niebezpieczeństw i zagrożeń w Internecie znajomość niebezpieczeństw nawiązywania kontaktów za pomocą Internetu wykorzystanie poczty elektronicznej zakładanie konta pocztowego na serwerze portalu Interia wysyłanie i odbieranie wiadomości e-mail umieszczanie adresów w Kontaktach usuwanie adresów z Kontaktów wysyłanie wiadomości na adresy umieszczone w Kontaktach odbieranie załączników i dołączanie ich do wiadomości formatowanie tekstu wiadomości znajomość pojęć: „e-mail”, „adres e-mail”, „załącznik”, „komunikacja”, „kreator”, „domena”, „spam”</p>

<p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p>	<p>przeznaczenie i zalety programu PowerPoint uruchamianie programu z menu Start znajomość budowy okna programu PowerPoint znajomość zasad tworzenia prezentacji multimedialnej tworzenie prezentacji multimedialnej przesuwanie, wstawianie, usuwanie, powiększanie lub pomniejszanie pola tekstowego wstawianie tła do slajdu wstawianie grafiki do slajdu stosowanie przezroczystości obrazu kopiowanie, wklejanie, przesuwanie i usuwanie slajdów stosowanie efektów przejścia stosowanie efektów ruchomego tekstu stosowanie animacji obrazu znajomość pojęć: „slajd”, „animacja”, „prezentacja multimedialna”, „przejścia slajdów”</p>
<p style="text-align: center;">Program graficzny</p>	<p>przeznaczenie i zalety programu PowerPoint uruchamianie programu z menu Start znajomość budowy okna programu PowerPoint znajomość zasad tworzenia prezentacji multimedialnej tworzenie prezentacji multimedialnej przesuwanie, wstawianie, usuwanie, powiększanie lub pomniejszanie pola tekstowego wstawianie tła do slajdu wstawianie grafiki do slajdu stosowanie przezroczystości obrazu kopiowanie, wklejanie, przesuwanie i usuwanie slajdów stosowanie efektów przejścia stosowanie efektów ruchomego tekstu stosowanie animacji obrazu znajomość pojęć: „slajd”, „animacja”, „prezentacja multimedialna”, „przejścia slajdów”</p>