

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

rok szkolny 2017/18

Wymagania i przedmiotowe zasady oceniania w kl.VI

Nauczyciel – mgr Jolanta Brzozoń

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

Podręcznik - wydawnictwo VIDEOGRAF „Przygoda z komputerem” nr dopuszczenia (592/3/2014) (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:

- 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

- ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych
- w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- *Każdą negatywną ocenę uczeń ma szansę poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.*
- *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: -wykonać zlecone prace na komputerze; -zawsze skończyć rozpoczętą pracę.</p> <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: - wykonać większość zadań na lekcji.</p> <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: -wykonać proste zadania za pomocą komputera.</p> <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: - wykonać zadania na komputerze.</p> <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

BEZPIECZEŃSTWO TWOJE ZDROWIE	<ul style="list-style-type: none"> - regulamin obowiązujący w pracowni komputerowej - stanowisko komputerowe - zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania bezpieczeństwa - i higieny pracy przy komputerze - zagrożenia płynące z korzystania z Internetu
---	---

<p style="text-align: center;">KOMPUTER I SYSTEM WINDOWS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - podstawowe elementy komputera i ich funkcje; - urządzenia zewnętrzne (wejściowe i wyjściowe). - podstawowe elementy jednostki centralnej - podstawowe elementy jednostki centralnej - rodzaje komputerów osobistych - sposoby komunikowania się użytkownika z komputerem - zasady pracy z systemem operacyjnym - uruchamianie programów - zapisywanie i odczytywanie wyników pracy z komputerem - na różnych nośnikach danych - zarządzanie plikami i folderami - instalowanie programów - zastosowanie TIK w różnych dziedzinach życia - korzystania z komputera i Internetu w celu zdobycia - informacji na różne tematy oraz rozwijania swoich zainteresowań - korzystanie z pomocy dostępnej w systemie Windows
<p style="text-align: center;">PROGRAMY GRAFICZNE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - rysowanie, malowanie prostych rysunków - wykorzystanie programu graficznego jako programu użytkowego
<p style="text-align: center;">INTERNET</p>	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie się z pojęciem „Internet” - przeglądanie stron internetowych; korzystanie z hiperłączy - wyszukiwanie informacji w sieci Internet
<p style="text-align: center;">EDYTOR TEKSTU</p>	<ul style="list-style-type: none"> - zasady wprowadzania tekstu - podstawowe operacje na tekście - tworzenie tekstu zawierającego tabele - wstawianie grafiki do dokumentu tekstowego. - drukowanie dokumentu - redagowanie i formatowanie dokumentów tekstowych - wykorzystanie edytora tekstu jako programu użytkowego
<p style="text-align: center;">PROGRAMY MULTIMEDIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - korzystanie z multimedialnych źródeł informacji: - programów edukacyjnych, encyklopedii, leksykonów i słowników - przygotowywanie prezentacji multimedialnej - tworzenie slajdów; ustawianie przejść między slajdami - uatrakcyjnianie prezentacji (animacja, dźwięk) - wykorzystanie programu PowerPoint do realizacji projektów - rozrywka za pośrednictwem komputera: gry, muzyka, filmy
<p style="text-align: center;">KOMPUTEROWE OBLICZENIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - wprowadzanie danych do arkusza kalkulacyjnego - wykonywanie obliczeń; stosowanie formuł - zasady formatowania komórek - tworzenie tabeli w arkuszu kalkulacyjnym - tworzenie wykresów

