

INFORMATYKA
rok szkolny 2020/2021

Wymagania programowe i przedmiotowe zasady oraz kryteria oceniania w klasie piątej

Nauczyciel – mgr Jolanta Kiwic

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 5 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Grażyny Koby

Podręcznik – „Lubię to!” – autor Michał Kęska – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia 847/2/2018

Zasady oceniania

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 (na bieżąco)
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikający z podstawy programowej:
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac) (na bieżąco)
- 1-2 kartkówki (w półroczu)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- o ocena półroczna, roczna 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 półroczną, roczną (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

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału, - przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. <p>2. W czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności.</p> <p>3. Korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.</p>	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonać zlecone prace na komputerze; - zawsze skończyć rozpoczętą pracę. <p>2. Jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć.</p> <p>3. 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. Jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania.</p> <p>3. 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. Nie zawsze pracuje systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem.</p> <p>3. 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. Pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie</p>	Jego wiedza ma poważne braki.

		przedmiotem. 3. Brak mu chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	
6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności. 2. Nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach. 3. Nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.	Braki w wiedzy są tak duże, że nie roszą one nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

Uczeń:

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - tworzy rysunki wykorzystując wszystkie możliwości programu graficznego Paint,
 - tworzy dokumenty tekstowe,
 - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
 - wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
 - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
 - wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
 - zmienia tło dokumentu tekstowego,
 - dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
 - umieszcza w dokumencie tabele,
 - omawia budowę tabeli,
 - dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
 - usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
 - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
 - rysuje tło do swojej gry,

- buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
 - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
 - określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - tworzy prezentacje multimedialne,
 - dodaje nowe slajdy do prezentacji,
 - umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
 - dodaje przejścia do slajdów,
 - dodaje animacje do elementów prezentacji,
 - przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
 - prezentuje krótkie historie w animacjach,
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - wyszukuje w internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
 - porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z internetu,
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.