

Nauczyciel – mgr Jolanta Kiwic

INFORMATYKA rok szkolny 2020/21

Wymagania i przedmiotowe zasady oceniania w kl. IV

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 (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 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

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"> -wykonać zlecone prace na komputerze; -zawsze skończyć rozpoczętą pracę. <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"> - wykonać większość zadań na lekcji. <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"> -wykonać proste zadania za pomocą komputera. <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"> - wykonać zadania na komputerze. <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, dwa, jeden ...start! Nieco wieści z krainy komputerów.</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna regulamin pracowni komputerowej - wymienia zasady BHP - podaje podstawowe fakty dotyczące historii komputerów - wie, do czego służy komputer - zna pojęcie „system operacyjny” - omawia budowę komputera - wymienia i rozróżnia urządzenia wejścia i wyjścia - zna pojęcie aplikacji komercyjnej i niekomercyjnej - zna pojęcie pliku i folderu - wymienia zawody, w których znajomość informatyki jest przydatna do wykonywania pracy <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy folder - zapisuje pliki - kopiuje pliki
<p>Malowanie na ekranie.</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zastosowanie narzędzi programu Paint - odróżnia opcję Przerzuć w pionie od opcji Przerzuć w poziomie - zna pojęcie „obraz marynistyczny” - charakteryzuje cechy obiektów symetrycznych <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje narzędzia programu Paint - przemieszcza się między kilkoma oknami programu Paint - kopiuje, wkleja oraz obraca i zmienia rozmiary elementów w programie Paint
<p>Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu.</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcie „internet” - wymienia korzyści płynące z korzystania z internetu - wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu - zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu - odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej - zna zasady wykorzystywania zasobów umieszczonych w internecie <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje się do zasad bezpiecznego surfowania w internecie - wyszukuje informacje na zadany temat - korzysta z usług tłumacza Google - wyszukuje zdjęcia w internecie - kopiuje materiały znalezione w internecie do pliku tekstowego

<p style="text-align: center;">Klawiatura zamiast pióra. Program WORD</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podstawowe skróty klawiszowe - zna pojęcie „edytor tekstu” - zna podstawowe zasady edytorskie dotyczące składni tekstu, odstępu po znakach itp. - wskazuje ikony służące do zastosowania wybranego formatu tekstu bądź akapitu - zna pojęcie „akapit” - zna pojęcie listy numerowanej i listy wielopoziomowej oraz sposoby ich wykorzystania <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje skróty klawiszowe - formatuje tekst - wstawia i formatuje obrazy
<p style="text-align: center;">Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, na czym polega programowanie - wymienia zasady pracy w programie Scratch - wymienia zasady konstrukcji skryptów w języku Scratch - wymienia podstawowe zasady programowania - wyjaśnia pojęcie „Zdarzenie” w programie Scratch <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy prosty program w języku Scratch - wykorzystuje polecenia z kategorii „Ruch”, „Kontrola”, „Zdarzenia”, „Czujniki”, „Wygląd”, „Wyrażenia” do pracy z programem - tworzy własne tło oraz zmienia wygląd „duszków” i wykorzystuje je w tworzonym programie - wykorzystuje skrypty do pisania własnych programów