

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE VI

Obszary oceniania.

Na lekcjach zajęć komputerowych oceniane są następujące obszary aktywności ucznia:

1. Prace klasowe – w formie zadań praktycznych,
2. Testy online,
3. Kartkówki z ostatniej lekcji (mogą być niezapowiedziane),
4. Ćwiczenia/zadania praktyczne,
5. Odpowiedź ustna,
6. Praca domowa,
7. Aktywność i praca na lekcji,
8. Prace dodatkowe,
9. Szczególne osiągnięcia.

Ad. 1 1. Prace klasowe są przeprowadzane w formie zadań praktycznych, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

2. Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.

3. Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

4. Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.

5. Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.

6. Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.

7. Zadania z pracy klasowej są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.

Ad. 2 1. Testy online mogą być przeprowadzane na lekcji lub wykonywane przez uczniów w domu. Ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności uczniów z danego działu.

2. Uczeń jest informowany o planowanym teście online z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
3. Przed testem online nauczyciel podaje jego zakres programowy.
4. Test online poprzedza lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
5. Zadania z testów online są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po zakończeniu testu.

Ad. 3 1. Kartkówki są przeprowadzane w formie praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

2. Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
3. Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 – 20 minut.

Ad. 4 1. Ćwiczenia/zadania praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę: - wartość merytoryczną, - stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia, - dokładność wykonania polecenia, - staranność i estetykę.

Ad. 5 1. Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę: - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, - prawidłowe posługiwanie się pojęciami,

2 - zawartość merytoryczną wypowiedzi, - sposób formułowania wypowiedzi.

Ad. 6 1. Praca domowa jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

2. Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela, np. w Teczce ucznia), w zeszycie, w zbiorze zadań lub w formie zleconej przez nauczyciela.
3. Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami.
4. Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

Ad. 7 1. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów (punkt I kontrakt z uczniami).

2. Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.

3. Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji (np. brak podręcznika multimedialnego, zbioru zadań, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.

Ad. 8 1. Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.: - wartość merytoryczną pracy, - stopień zaangażowania w wykonanie pracy, - estetykę wykonania, - wkład pracy ucznia, - sposób prezentacji, - oryginalność i pomysłowość pracy.

Ad. 9 Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych.

Formy i częstotliwość oceniania aktywności uczniów.

I. Ocena z zajęć komputerowych dotyczy poziomu wiedzy i umiejętności w kontekście indywidualnych zdolności i zainteresowań ucznia, a także jego aktywności na lekcjach oraz zaangażowania.

II. Oceniane umiejętności i wiedza teoretyczna ma za zadanie zachęcać do dalszego rozwoju własnych umiejętności.

III. Każdy uczeń ma możliwość uzyskania oceny bardzo dobrej, jeżeli tylko jest zaangażowany, staranny, aktywny.

IV. Oceniając umiejętności praktyczne nauczyciel zawsze indywidualizuje poszczególne oceny.

V. Przy wystawianiu oceny z zajęć komputerowych brany jest pod uwagę przede wszystkim wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków wynikających ze specyfiki przedmiotu.

VI. Nauczyciel na podstawie pisemnej opinii poradni psychologiczno-pedagogicznej lub innej poradni specjalistycznej, indywidualizuje wymagania edukacyjne, do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia, u którego stwierdzono specyficzne trudności w uczeniu się lub deficyty rozwojowe, uniemożliwiające sprostanie wymaganiom edukacyjnym wynikającym z programu nauczania. Poprzez specyficzne trudności w uczeniu się należy rozumieć trudności w uczeniu się odnoszące się do uczniów w normie intelektualnej, o właściwej sprawności motorycznej i prawidłowo funkcjonujących systemach sensorycznych,

którzy mają trudności w przyswajaniu treści dydaktycznych, wynikające ze specyfiki ich funkcjonowania poznawczo – percepcyjnego.

VII. W przypadku ucznia posiadającego orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego albo nauczania indywidualnego nauczyciel dostosowuje wymagania edukacyjne, do indywidualnych potrzeb ucznia na podstawie tego orzeczenia.

VIII. W przypadku ucznia nieposiadającego orzeczenia lub opinii, który objęty jest pomocą psychologiczno-pedagogiczną w szkole nauczyciel dostosowuje wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych na podstawie ustaleń zawartych w planie działań wspierających

Kryteria (zasady) oceniania poszczególnych form.

1. Ocena ćwiczeń/zadań praktycznych:

0 – 29 % materiału 1

30 – 49 % materiału 2

50 – 71 % materiału 3

72 – 89 % materiału 4

90 – 98 % materiału 5

99 - 100% materiału 6

2. Ocena odpowiedzi ustnych:

6 - samodzielna odpowiedź bez dodatkowych podpowiedzi nauczyciela poszerzona o informacje, wiadomości pozyskane samodzielnie przez ucznia

5 samodzielna odpowiedź ucznia bez dodatkowych podpowiedzi nauczyciela

4 odpowiedź ucznia z minimalną pomocą nauczyciela

3 odpowiedź ucznia z dużą pomocą nauczyciela

2 odpowiedź fragmentaryczna z dużą pomocą nauczyciela

1 całkowity brak odpowiedzi

3. Ocena pozostałych narzędzi pomiaru zależy od nauczyciela (oceniając umiejętności praktyczne nauczyciel zawsze indywidualizuje poszczególne oceny w odniesieniu do poziomu uzdolnień i możliwości ucznia).

Sposób uzasadniania oceny bieżącej i przekazywania uczniowi informacji o jego osiągnięciach edukacyjnych.

1. Nauczyciel – uczeń:

- nauczyciel podczas pierwszej lekcji w danym roku szkolnym zapoznaje/przypomina przedmiotowych zasadach nauczania,
- nauczyciel przekazuje uczniowi komentarz do każdej wystawionej oceny,
- uczeń ma możliwość otrzymania dodatkowych wyjaśnień i uzasadnień do wystawionej oceny na prośbę własną lub prośbę rodziców,
- nauczyciel motywuje uczniów do dalszej pracy,
- oceny wpisywane są do dziennika lekcyjnego na bieżąco.

2. Nauczyciel – rodzice.

Podczas wywiadówek, indywidualnych konsultacji, rozmów interwencyjnych nauczyciel przekazuje rodzicom (opiekunom):

- informacje o aktualnych postępach i rozwoju ucznia,
- informacje o trudnościach i uzdolnieniach ucznia,
- udziela wskazówek do pracy z uczniem.

Zasady ustalania oceny śródrocznej i rocznej.

- 1) przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) nauczyciel uwzględnia postępy ucznia,
- 2) oceny śródrocznej (rocznej) z zaj. komputerowych nie mają wpływu na ocenę klasyfikacyjną z zachowania i odwrotnie,
- 3) informacje o przewidywanych ocenach klasyfikacyjnych rocznych (śródrocznej) z zaj. komputerowych przekazuje nauczyciel uczący w terminie ustalonym na początku każdego roku szkolnego,
- 4) informacja o przewidywanej śródrocznej (rocznej) ocenie niedostatecznej jest przekazywana w formie pisemnej rodzicom nie później niż na 1 miesiąc przed klasyfikacyjną radą pedagogiczną. Powiadomienia dokonuje wychowawca klasy na podstawie notatki w dzienniku szkolnym wypełnionej przez nauczyciela zaj. komputerowych,
- 5) ocenę śródroczną (roczną) wystawia nauczyciel najpóźniej na 7 dni przed posiedzeniem kwalifikacyjnej rady pedagogicznej i przekazuje informację o ocenie uczniowi.

=

KL. VI

Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych rocznych ocen klasyfikacyjnych.

1. Komputer i program komputerowy

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,
- jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,
- stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,
- przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,
- potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,
- potrafi świadomie korzystać z Internetu; unika nawiązywania przez Internet kontaktów z nieznanymi osobami.

1.1. Posługiwanie się komputerem i siecią komputerową, w tym Internetem				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:

<p>dba o porządek na stanowisku komputerowym;</p> <p>posługuje się myszą i klawiaturą;</p> <p>z pomocą nauczyciela loguje się do szkolnej sieci</p>	<p>wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i ich przestrzega;</p> <p>potrafi zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się;</p> <p>wyszukuje proste informacje w Internecie;</p> <p>stosuje zasady netykiety</p>	<p>wymienia nośniki pamięci masowej;</p> <p>zna przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;</p> <p>wie, na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego;</p> <p>wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z wyszukiwarki internetowej;</p>	<p>wie, czym jest pamięć operacyjna;</p> <p>wie, czym jest system operacyjny; wymienia cechy środowiska graficznego;</p> <p>zna jednostki pamięci;</p> <p>korzysta z różnych form komunikacji internetowej podczas pracy grupowej</p>	<p>omawia wewnętrzną budowę komputera – rodzaje pamięci;</p> <p>omawia nośniki pamięci masowej, zna ich pojemność i przeznaczenie;</p> <p>wymienia funkcje systemu operacyjnego;</p> <p>omawia cechy środowiska graficznego;</p>
1.2. Praca z programami komputerowymi				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>uruchamia programy, korzystając z ikon na pulpicie;</p> <p>potrafi poprawnie zakończyć pracę programu;</p> <p>wykonuje operacje w oknie programu;</p> <p>jest świadom istnienia</p>	<p>uruchamia programy z wykazu programów w menu;</p> <p>potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z zarażeniem wirusem komputerowym</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu;</p> <p>zna podstawowe skróty klawiaturowe;</p> <p>wymienia sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi</p>	<p>wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii;</p> <p>wybraną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzny nośnik danych;</p> <p>sprawnie korzysta z menu</p>	<p>instaluje programy i zna zasady odinstalowywania ich;</p> <p>potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów;</p> <p>stosuje sposoby ochrony przed wirusami</p>

wirusów komputerowych			kontekstowego; wie, czym są wirusy komputerowe	komputerowymi, np. używa programu antywirusowego do diagnozowania dysku twardego i innych nośników danych
1.3. Zastosowania komputera i programów komputerowych				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera	podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu	wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia	wskazuje użyteczność komputera w usprawnieniu uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera
podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej	podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
1.4. Praca z dokumentem komputerowym				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:

pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela potrafi wydrukować dokument komputerowy	samodzielnie zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela tworzy nowy folder; potrafi przygotować dokument komputerowy do druku	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przeogląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji; samodzielnie potrafi ustalić podstawowe parametry drukowania	podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych; podczas przygotowywania dokumentu do druku korzysta z podglądu wydruku; potrafi korzystać z właściwości drukowania
1.5. Operacje na plikach i folderach				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je	rozumie, czym jest struktura folderów; wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; samodzielnie odszukuje określone pliki; z pomocą nauczyciela	tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu, rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; potrafi usuwać wskazane pliki;	rozróżnia pliki różnych programów po ich rozszerzeniach (m.in.: pokaz slajdów, pliki arkusza kalkulacyjnego); potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego folderu na dysku twardym i na inny nośnik;	swobodnie porusza się po strukturze folderów; zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu; wskazaną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzne nośniki danych; stosuje skróty

	kopiuje pliki na wskazany nośnik pamięci	potrafi tworzyć własne foldery; kopiuje pliki na inny nośnik pamięci; potrafi kopiować, przenosić i usuwać foldery	odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi skompresować i zdekompresować folder i plik	klawiaturowe; porządkuje ikony na pulpicie; wyjaśnia, na czym polega kompresowanie plików
1.6. Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
obsługując programy posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem	korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego, elementów slajdu prezentacji oraz fragmentów tworzonego programu	na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść	omawia zasadę działania Schowka ; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych

2. Opracowywanie za pomocą komputera danych liczbowych i prezentacji multimedialnych

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

2.1. Wykonywanie obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym; pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; zaznacza odpowiedni zakres komórek; pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje	wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła</i> ; rozumie, czym jest zakres komórek; wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;	wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego; wykonuje obramowanie komórek tabeli; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje	samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli; samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wprowadza napisy do komórek tabeli; dostosowuje szerokość	samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości; samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie ; analizuje formuły tych funkcji; samodzielnie tworzy

<p>obliczenia na wprowadzonych danych</p>	<p>stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;</p> <p>samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;</p> <p>wykonuje wykres dla jednej serii danych;</p> <p>wymienia typy wykresów</p>	<p>obliczenia, tworząc proste formuły;</p> <p>wprowadza napisy do komórek tabeli;</p> <p>samodzielnie stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;</p> <p>zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla jednej i dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>	<p>kolumn do ich zawartości;</p> <p>analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek;</p> <p>wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie;</p> <p>samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>	<p>formuły oparte na adresach komórek;</p> <p>formatuje elementy wykresu;</p> <p>korzysta z różnych rodzajów wykresów;</p> <p>samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu</p>
---	---	--	---	---

2.2. Tworzenie prezentacji multimedialnych

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje proste zadanie szczegółowe wchodzące w skład projektu grupowego	wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji; podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji; wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; uruchamia pokaz slajdów; uczestniczy w projekcie grupowym, przygotowując proste zadania szczegółowe	wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki; dodaje animacje do elementów slajdu; samodzielnie uruchamia pokaz slajdów; wykonuje wybrane zadanie projektowe pod kierunkiem nauczyciela	omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie; prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie; ustala parametry animacji; dodaje przejścia slajdów; samodzielnie wykonuje zadania projektowe	rozdzieli sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach; zapisuje prezentację jako Pokaz programu PowerPoint ; korzysta z przycisków akcji; potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie; pełni funkcje koordynatora grupy w projekcie grupowym, przydziela zadania szczegółowe, nadzoruje wykonanie całego projektu

3. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi rozwiązywać proste zadania problemowe, wymagające logicznego myślenia,
- potrafi wynieść korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju,
- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

3.1. Sterowanie obiektem na ekranie				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wybranego środowiska programowania;</p> <p>stosuje podstawowe polecenia: przesun (naprzód), obróć w prawo, obróć w lewo, sterując obiektem (duszkami lub żółwiami) na ekranie – częściowo z pomocą nauczyciela</p>	<p>posługuje się wybranym środowiskiem programowania, odnajdując polecenia potrzebne do sterowania obiektem na ekranie;</p> <p>przesuwa obiekt o podaną liczbę kroków, obraca o podany kąt – w lewo i prawo</p>	<p>pisze prosty program, w którym stosuje polecenia sterowania obiektem na ekranie (duszkami lub żółwiami);</p> <p>dobiera odpowiednio kąt obrotu zależnie od kierunku, w jakim ma się przesunąć obiekt;</p> <p>zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela</p>	<p>rozumie, czym różni się obrót w lewo o 90° od obrotu w prawo o 90°;</p> <p>pisze program składający się z kilku poleceń;</p> <p>otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze</p>	<p>tworzy rozbudowane programy (np. gry) według własnego pomysłu, stosując sterowanie postacią na ekranie;</p> <p>odnajduje dodatkowe możliwości wybranego środowiska programowania, korzystając z Pomocy</p>

3.2. Tworzenie programów komputerowych w języku Scratch

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>korzystając ze środowiska programowania Scratch, tworzy proste programy składające się z kilku poleceń;</p> <p>wybiera z panelu poleceń potrzebne polecenia i umieszcza je w obszarze roboczym;</p> <p>wie, jakie należy zastosować polecenie, aby duszek zostawiał ślad, czyli rysował;</p> <p>wie, jak usunąć niepotrzebne polecenia z obszaru roboczego;</p> <p>tworzy program rysujący prostą figurę, np. linię, prostokąt, kwadrat</p>	<p>tworzy program rysujący figurę pokazaną na rysunku w podręczniku;</p> <p>rysując figury, zmienia kolor i rozmiar pisaka;</p> <p>zna i stosuje polecenie powtarzania; korzystając z pomocy nauczyciela i opisu w podręczniku, ustala operacje, które się powtarzają oraz liczbę powtórzeń;</p> <p>zmienia tło sceny i postać duszka na inne – wybrane z gotowych bibliotek;</p> <p>wyświetla napisy na ekranie;</p> <p>tworzy prosty program z zastosowaniem polecenia warunkowego; z pomocą nauczyciela określa warunek;</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega tworzenie programu w języku Scratch;</p> <p>stosuje polecenie określające współrzędne ekranu do zmiany położenia duszka;</p> <p>wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;</p> <p>tworzy historyjki, dodając nowe duszki, zmieniając kostiumy duszków, scenę, umieszczając napisy na scenie;</p> <p>tworzy prostą grę dla jednego gracza, stosując polecenie warunkowe do sterowania duszkiem w czterech kierunkach;</p> <p>otwiera program zapisany</p>	<p>podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera;</p> <p>potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p> <p>stosuje losowe przemieszczanie duszka po scenie;</p> <p>tworzy grę dla dwóch graczy, w której zlicza punkty i określa warunki zakończenia gry – stosuje zmienne i polecenie warunkowe;</p> <p>próbuje stworzyć program optymalny (niezawierający niepotrzebnych elementów) i w razie potrzeby modyfikuje go;</p> <p>otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go</p>	<p>potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu i odszukać opcje menu programu potrzebne do rozwiązania zadania;</p> <p>samodzielnie tworzy trudniejsze programy;</p> <p>tworzy gry, dodając kolejne poziomy i określając samodzielnie warunki przejścia na kolejny poziom;</p> <p>tworzy gry według własnego pomysłu;</p> <p>potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny;</p> <p>stosuje dodatkowe polecenia, których opis znajduje w Pomocy;</p> <p>rozwiązuje zadania</p>

	zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela	w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze	i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze	z konkursów informatycznych i bierze w nich udział
--	---	--	---	--

3.3. Tworzenie animowanych rysunków w Edytorze postaci

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
tworzy prosty rysunek w Edytorze postaci, stosując podstawowe narzędzia; koloruje rysunek, stosując paletę barw	tworzy animowany rysunek, składający się z przynajmniej trzech klatek; stosuje operacje na fragmencie rysunku (kopiowanie, wycinanie, wklejanie), korzystając ze Schowka ; odtwarza animację	wyjaśnia pojęcia: <i>animacja</i> , <i>obraz animowany</i> ; tworzy animowany rysunek, składający się z przynajmniej dziesięciu klatek; stosuje różne rodzaje przekształceń, np. odbicia, obracanie, zmianę rozmiaru; zapisuje obraz animowany w pliku	tworzy postacie animowane, dobierając odpowiednią liczbę klatek i przekształcenia, aby ruch postaci był bardziej płynny; w razie potrzeby stosuje odpowiedni rodzaj tła: przezroczyste lub nieprzezroczyste; zna i stosuje różne sztuczki ułatwiające przygotowanie animacji, np. podgląd klatek, rysowanie tekstem; zapisuje i odtwarza animację; modyfikuje i ponownie uruchamia	tworzy animowane rysunki, które wymagają wyobraźni, kreatywnego myślenia i zastosowania odpowiednich przekształceń; projektuje animowaną postać według własnego pomysłu; potrafi samodzielnie odszukać opcje menu programu potrzebne do przygotowania animacji

3.4. Tworzenie programów komputerowych w języku Logo

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>wie, w jaki sposób umieszczać polecenia w oknie programu Logomocja, aby żółw je wykonał;</p> <p>korzystając ze środowiska programowania Logomocja, pod kierunkiem nauczyciela tworzy proste programy składające się z kilku poleceń;</p> <p>wie, jak poprawić błędne lub usunąć niepotrzebne polecenia z wiersza poleceń;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela tworzy program rysujący prostą figurę, np. linię, prostokąt, kwadrat</p>	<p>tworzy program rysujący figurę pokazaną na rysunku w podręczniku;</p> <p>rysuje koła i okręgi;</p> <p>rysując figury, zmienia kolor i rozmiar pisaka;</p> <p>zna i stosuje polecenie powtarzania; korzystając z pomocy nauczyciela i opisu w podręczniku, ustala operacje, które się powtarzają oraz liczbę powtórzeń;</p> <p>zmienia tło sceny i postać żółwia na inne – wybrane z gotowych bibliotek;</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega tworzenie programu w języku Logo;</p> <p>wypełnia narysowane figury (np. kwadrat, koło) kolorem;</p> <p>wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;</p> <p>tworzy prosty projekt (częściowo z pomocą nauczyciela), w którym dodaje więcej żółwi, zmienia ich postać, pisze dla wszystkich żółwi te same polecenia</p>	<p>podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera;</p> <p>zapisuje polecenia w postaci procedury bez parametrów (np. rysującej kwadrat, prostokąt);</p> <p>potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p> <p>potrafi zastosować zdefiniowaną procedurę do tworzenia kompozycji z figur geometrycznych;</p> <p>tworzy projekt według opisu w podręczniku: zmienia tło, dodaje więcej żółwi, zmienia ich postać i właściwości, pisze dla nich te same lub różne polecenia;</p> <p>otwiera projekt zapisany</p>	<p>potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu i odszukać opcje menu programu potrzebne do rozwiązania zadania;</p> <p>samodzielnie tworzy trudniejsze projekty;</p> <p>tworzy gry, dodając kolejne poziomy i określając samodzielnie warunki przejścia na kolejny poziom;</p> <p>tworzy złożone projekty w języku Logo, zawierające elementy animowane (np. utworzone postacie animowane), dodaje przyciski akcji;</p> <p>tworzy rozbudowane projekty według własnego pomysłu;</p> <p>stosuje dodatkowe</p>

			w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze	połączenia, których opis znajduje w Pomocy ; rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział
--	--	--	--	---

Kontrakt między uczniem a nauczycielem dotyczący oceniania.

1. Każdy uczeń jest oceniany indywidualnie za zaangażowanie i stosunek do przedmiotu.
2. Ocenie podlegają wszystkie wymienione w punkcie obszary aktywności ucznia.
3. Każdy uczeń powinien otrzymać w ciągu semestru minimum cztery oceny. W uzasadnionych przypadkach np. długotrwała usprawiedliwiona nieobecność, nauczyciel ma prawo odstąpić od tego wymogu i poinformować o tym uczniów.
4. Nauczyciel ma prawo dokonać sprawdzianu pisemnego, informując wcześniej uczniów o zakresie materiału objętego sprawdzianem.
5. W przypadku, gdy sprawdzian obejmuje trzy ostatnie lekcje nauczyciel nie ma obowiązku informowania uczniów o zaplanowanym sprawdzianie.
6. Nauczyciel ma prawo dokonać sprawdzianu kompleksowego znajomości materiału zrealizowanego w czasie całego semestru, informując uczniów o terminie i zakresie materiału z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
7. Sprawdzian może być przeprowadzony w formie zadań praktycznych (do wykonania na komputerze).
8. Uczniowie nieobecni na sprawdzianach mają obowiązek napisania tego sprawdzianu w terminie uzgodnionym z nauczycielem.
9. Każdy uczeń ma prawo do zgłoszenia nieprzygotowania raz w ciągu jednego okresu.
10. Każdy uczeń ma prawo do zgłoszenia braku zeszytu przedmiotowego raz w ciągu okresu.
11. Każdy uczeń ma prawo do poprawienia oceny na własną prośbę zgłoszoną nauczycielowi. Uczeń zgłasza taką chęć nie później niż na następnej lekcji od momentu wystawienia oceny, którą chce poprawić.
12. Za brak pracy domowej uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną. W takim przypadku uczeń nie ma prawa do jej poprawy.
13. Uczeń aktywny podczas lekcji otrzymuje „+”, trzy plusy to ocena bardzo dobra.
14. Uczniowie mają prawo do dodatkowej oceny za wykonanie pracy nadobowiązkowej.
16. Ocenione sprawdziany, kartkówki uczeń otrzymuje do wglądu podczas lekcji, na której zostały wystawione oceny z pracy kontrolnej, rodzic podczas wywiadówek, w czasie dni otwartych szkoły lub na własną prośbę w innym terminie. Nauczyciel przechowuje sprawdziany, (pliki zadań praktycznych) do końca zajęć edukacyjnych w danym semestrze.

