

INFORMATYKA – KL. 4

1. Oceniane obszary aktywności ucznia:

- organizacja pracy i przestrzeganie zasad BHP,
- posługiwanie się terminologią informatyczną,
- praca z programem komputerowym,
- stosowanie wiedzy w sytuacjach praktycznych,
- zaangażowanie podczas lekcji, obowiązkowość i systematyczność,
- współpraca w grupie.

2. Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów:

- ćwiczenia praktyczne wykonywane podczas zajęć,
- wypowiedzi ustne,
- obserwacja postaw ucznia,
- sprawdziany wiadomości i umiejętności,
- kartkówki.

(W przypadku nauczania zdalnego wykonywanie ćwiczeń praktycznych, pisanie kartkówek i sprawdzianów podczas lekcji on-line.)

3. Formy oceny:

- ocena cyfrowa
- ocena graficzna (+,-); plusy i minusy można otrzymać za krótkie odpowiedzi ustne i pisemne, pracę z podręcznikiem podczas lekcji, umiejętność logowania się do Librusa, itp.; zgromadzone plusy i minusy zamieniane są na ocenę cyfrową w następujący sposób:

++++ bdb,
+++- db
++-- dst
+--- dop
----ndst

(Podczas nauczania zdalnego plusy i minusy wstawiane są również za terminowe odsyłanie zadań praktycznych poprzez e-dziennik oraz za zaangażowanie w pracę podczas udziału w lekcji on-line.)

4. Uczeń:

- musi na lekcji posiadać podręcznik oraz w staranny sposób prowadzić zeszyt,
- ma obowiązek systematycznie pracować na lekcji oraz zaliczyć sprawdzian w przypadku swojej nieobecności w terminie do 2 tygodni,
- ma prawo do jednokrotnej poprawy uzyskanej ze sprawdzianu oceny w terminie ustalonym przez nauczyciela.

5. W przypadku otrzymania w klasyfikacji śródrocznej oceny niedostatecznej z informatyki uczeń ma obowiązek wykonać w określonym przez nauczyciela terminie wyznaczone ćwiczenia praktyczne.
6. Warunki i tryb uzyskania oceny wyższej niż przewidywana roczna ocena:
 - warunki i tryb reguluje zapis w Statucie Szkoły,
 - uczeń musi napisać sprawdzian zawierający wiadomości i umiejętności wymagane na określoną ocenę.
7. Wymagania dla uczniów z opinią PPP są dostosowywane w następujący sposób:
 - podawanie poleceń w prostszej formie,
 - wydłużenie czasu na napisanie sprawdzianu, każdorazowo na sprawdzianie jest podawany jego czas trwania,
 - zmniejszenie ilości zadań wykonywanych podczas lekcji i podkreślanie rzeczy istotnych do zapamiętania,
 - kontrolowanie sposobu zrozumienia samodzielnie przeczytanych przez ucznia poleceń podczas wykonywania ćwiczeń, w razie konieczności udzielanie dodatkowych wyjaśnień,
 - w ocenianiu zwracanie uwagi na wysiłek włożony w wykonywanie ćwiczeń,
 - pozytywne motywowanie do pracy.

I SEMESTR

dopuszczający	Uczeń: - posługuje się myszką i klawiaturą, do obsługi programów wykorzystuje głównie myszkę i uruchamia je korzystając z ikon na pulpicie, potrafi poprawnie zakończyć pracę programu, wykonuje operacje na oknie programu, tworzy prosty dokument komputerowy w edytorze grafiki i tekstu, zapisuje dokument w pliku w folderze domyślnym, odszukuje zapisane pliki i otwiera je, porusza się po strukturze folderów i tworzy folder we wskazanym miejscu, - tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki stosując podstawowe narzędzia malarskie - pisze krótki tekst zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne, porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem, usuwa znaki za pomocą klawisz Backspace.	Uczeń: - wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, rozróżnia elementy okna programu - omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego.
dostateczny	Uczeń: - uruchamia programy z wykazu programów w menu Start, pracując z wybranym	Uczeń: - wymienia kilka podstawowych zasad zachowania w pracowni

programem posługuje się myszką i klawiszami sterującymi kursorem, wykonuje operacje na oknie programu, tworzy dokument komputerowy w edytorze grafiki i tekstu, zapisuje dokument we wskazanej lokalizacji, dobiera odpowiednią nazwę pliku, usuwa pliki i przywraca je z Kosza, odszukuje pliki w strukturze folderów, tworzy własne foldery i zmienia im nazwy,

- tworzy rysunek w edytorze grafiki stosując narzędzia malarskie, tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych, wprowadza napisy w obszarze rysunku,
- usuwa znaki za pomocą klawiszy Backspace i Delete.

dobry

Uczeń:

- wykonuje operacje na oknie programu, pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów, modyfikuje dokumenty i zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji, tworzy własną strukturę folderów,
- stosuje kolory niestandardowe podczas pracy z edytorem grafiki, wprowadza napisy w obszarze rysunku i ustala parametry czcionki,
- w edytorze tekstu prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych.

bardzo dobry

Uczeń:

- pracuje z kilkoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów komputerowych, korzysta z menu kontekstowego, stosuje podstawowe skróty klawiaturowe, zmienia dokument i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji, wybiera odpowiedni program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem, zakłada strukturę folderów stosowną do potrzeb,
- tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, dokonuje trafnego wyboru kolorów zwracając uwagę na estetykę tworzonego obrazu.

celujący

Uczeń:

- swobodnie porusza się po strukturze folderów, potrafi korzystać z poznanych metod w posługiwaniu się różnymi programami komputerowymi, odszukuje dodatkowe opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności,
- bierze udział i odnosi sukcesy w konkursach informatycznych.

komputerowej oraz kilka podstawowych zasad zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce, nazywa elementy okna programu,

- wyjaśnia do czego służy edytor grafiki.

Uczeń:

- wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego, omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego, zna wybrane skróty klawiaturowe, rozumie czym jest struktura folderów, rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny.

Uczeń:

- omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce, wie czym jest system operacyjny, wyjaśnia różnice w korzystaniu z menu różnych programów komputerowych, zna pojęcie: rozszerzenie pliku, rozróżnia pliki graficzne i tekstowe po ich rozszerzeniach.

Uczeń:

- omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce, potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów, podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych

- w różnych programach graficznych,
- wyjaśnia pojęcia: grafika bitowa, wektorowa, piksel.

II SEMESTR

UMIEJĘTNOŚCI

WIADOMOŚCI

dopuszczający

Uczeń:

- zaznacza dowolny fragment rysunku, rozróżnia operacje wykonywane na fragmencie rysunku, korzysta z opcji Zaznaczanie przeźroczyste,
- korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych, tworzy prosty program sterujący obiektem na ekranie,
- zaznacza fragment tekstu, zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki,
- potrafi uruchomić przeglądarkę internetową.

Uczeń:

- wymienia przykłady różnych źródeł informacji, podaje przykłady niektórych usług internetowych, wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu.

dostateczny

Uczeń:

- wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku,
- korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych, tworzy program sterujący obiektem na ekranie, zapisuje program w pliku,
- porusza się po tekście za pomocą kursora myszy, wyrównuje akapity i zmienia parametry czcionki,
- otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce, korzysta z wyszukiwarki internetowej.

Uczeń:

- podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera,
- wyjaśnia do czego służy edytor tekstu; wyjaśnia pojęcia: wiersz tekstu, kursor tekstowy, wie jak się tworzy akapity w edytorze tekstu,
- wyjaśnia czym jest Internet i strona internetowa, podaje i omawia przykłady usług internetowych.

dobry

Uczeń:

- wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja do innego dokumentu graficznego,
- korzystając z oprogramowania edukacyjnego do tworzenia programów komputerowych stosuje odpowiednie polecenia do powtarzania wybranych czynności, modyfikuje programy,
- justuje akapity w dokumencie tekstowym,
- wyszukuje informacje z podanych stron internetowych na określony temat.

Uczeń:

- objaśnia przebieg działania programów,
- wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki, margines, justowanie,
- wyjaśnia czym jest adres internetowy i zna jego budowę.

bardzo dobry

Uczeń:

- zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja do innego dokumentu graficznego fragment rysunku korzystając z kilku plików graficznych, stosuje poznane metody komputerowego rysowania do modyfikowania rysunków,
- potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania podczas pisania programów korzystając z edukacyjnego języka programowania,
- wyszukuje hasła w encyklopediach i słownikach multimedialnych.

Uczeń:

- wie jak ustawić interlinię, zna i stosuje zasady poprawnego redagowania tekstu,
- wyjaśnia czym jest hiperłącze, omawia przeznaczenie poszczególnych elementów przeglądarki internetowej, zna zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych.

celujący

Uczeń:

- tworzy bardziej złożone zadania podczas korzystania z edukacyjnego programu do tworzenia programów komputerowych, znajduje sposób rozwiązania danego problemu, projektuje historyjki według własnego pomysłu,
- pisze dłuższy tekst stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu,
- stosuje zaawansowane opcje korzystania z wyszukiwarek internetowych,
- bierze udział i odnosi sukcesy w konkursach informatycznych.

Uczeń:

- omawia zasadę działania Schowka.