

Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania bieżących, śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z zajęć komputerowych - klasa VSP

I. Sprawdzanie wiadomości i umiejętności odbywa się poprzez:

- **wykonywanie ćwiczeń praktycznych** przy komputerze (co najmniej dwa razy w okresie),
- **sprawdziany praktyczne** przy komputerze na zakończenie każdego z działów tematycznych,
- **kartkówki** 10-15 min (co najmniej raz w okresie),
- **aktywność.**

II. Kryteria i sposoby oceniania:

- **rozwiązywanie zadań praktycznych przy komputerze** - ocenie podlega kompletność, rzetelność, biegłość i zgodność z założeniami zadania. W przypadku, gdy uczeń był nieobecny, na danych zajęciach lekcyjnych ma obowiązek nadrobienia (oddania) zaległej pracy do 2 tygodni od powrotu do szkoły, brak oddania zaległej pracy odnotowuje się w dzienniku oceną ndst.
- **sprawdziany praktyczne (podsumowujące dział tematyczny)** – po zakończeniu określonej partii materiału, z tygodniowym uprzedzeniem, po powtórzeniu. Sprawdzian praktyczny w miarę możliwości uczniowie piszą pojedynczo przy komputerze,
- **kartkówki obejmujące max. 3 lekcje** bez obowiązku ich wcześniejszego zapowiadania, nie można zgłaszać braku przygotowania do kartkówki,
- **pracę na lekcji/ aktywność** - znakiem +: (za 3 + uczeń otrzymuje bdb);
- **zeszyt przedmiotowy** – uczeń ma obowiązek systematycznie go prowadzić; brak zeszytu jest odnotowany znakiem "-" (minus) ; ocenia się: kompletność notatek i poprawność rzeczową (za 3 "minusy" uczeń otrzymuje ocenę ndst).

III. Sposoby poprawy:

- sprawdziany praktyczne i kartkówki są obowiązkowe. W razie usprawiedliwionej nieobecności uczeń ma obowiązek zaliczyć pracę w terminie **1-2 tygodni** od momentu powrotu do szkoły, jeśli w/w terminie nie przystąpi do sprawdzianu lub pisanie kartkówki, wpisywana jest ocena niedostateczna,
- poprawa ocen z kartkówek i sprawdzianów praktycznych jest dobrowolna i musi odbywać się poza godzinami lekcyjnymi; uczeń pisze ją tylko jeden raz; punktacja za poprawioną pracę jest taka sama jak za pracę pierwotną.

IV. SZCZEGÓŁOWE USTALENIA NAUCZYCIELA Z UCZNIAMI:

- ocena celująca może być wystawiona za bardzo dobre wyniki w nauce, wiedzę i umiejętności wykraczające poza wymagania programowe dla oceny bdb, szczególne osiągnięcia w konkursach przedmiotowych,
- każdy wpis nauczyciela w zeszycie ucznia jest potwierdzony podpisem rodzica,
- uczeń ma prawo do jawności ocen, systematyczności i rzetelności oceniania.

Zajęcia z informatyki są w większości ćwiczeniami praktycznymi. Ćwiczenia te powinny się kończyć pewnym rezultatem. I ten rezultat pracy na lekcji jest oceniany. Oceniana jest zgodność osiągniętego rezultatu z postawionym zadaniem, przykładowo: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania.

Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:

Celującą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym uczniom. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Bardzo dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Dobłą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

W przypadku niższych stopni istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

- *Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.*
- *Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.*
- *Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.*
- *Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.*
- *Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.*

Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonanie ćwiczeń na lekcji.

Dopuszczającą

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy wykonania niektórych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z zajęć komputerowych

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Uczeń: Potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem w szkolnej pracowni komputerowej i w domu. Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu. Wypełnia tabelę treścią. Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu. Wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione przez nauczyciela. Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia Edytor postaci Logomocji. Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki w Edytorze postaci Logomocji. Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. Potrafi wyjaśnić zasadę działania sieci telefonii komórkowej. Samodzielnie modyfikuje prezentację w programie Microsoft PowerPoint. Dbą o estetyczny wygląd tekstu. Przygotowuje dokument do wydruku. Z pomocą nauczyciela potrafi założyć konto pocztowe. Umie odczytać znaczenie podstawowych emotikonów. Uruchamia środowisko Logomocja. Podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera.	Uczeń: Potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. Wstawia tabelę do tekstu oraz ją formatuje. Tworzy listę numerowaną. Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. Wstawia do dokumentu rysunki. Korzysta w podstawowym zakresie z Edytora postaci Logomocji. Rysuje postać według podanego wzoru. Korzysta z funkcji jak los da do wyboru koloru pisaka zółwia. Pisze procedury z parametrem. Wskazuje wspólne cechy komputerów i telefonów komórkowych. Wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej. Wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail. Opisuje budowę adresu poczty elektronicznej. Rozumie zasadę działania komunikatorów sieciowych.	Uczeń: Wymienia podstawowe rodzaje wirusów komputerowych. Modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. Wstawia do dokumentu pole tekstowe i objaśnienia. Modyfikuje osadzone obiekty. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia Pisze bezparametrowe procedury rysowania prostych figur złożonych z kół lub okręgów. Potrafi korzystać z suwaka do zmiany wartości parametru procedury. Potrafi wykazać podobieństwa i różnice telefonów komórkowych i komputerów. Potrafi stosować efekty animacji obiektów w prezentacji. Wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci. Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu. Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci. Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail z załącznikiem. Zna zasady bezpieczeństwa	Uczeń: Wie, jak chronić dane i komputer przed wirusami komputerowymi. Prawidłowo rozmieszcza obiekty na stronie dokumentu. Dbą o estetykę przygotowywanego dokumentu. Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją. Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie dokumentu. Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją. Koryguje czas wyświetlania poszczególnych klatek animacji. Tworzy estetyczną pracę z płynną animacją. Pisze bezparametrowe procedury rysowania bardziej złożonych figur złożonych z kół lub okręgów. Wykorzystuje bezparametrowe procedury do realizacji wybranych zadań graficznych. Aktywnie uczestniczy w dyskusji. Sprawnie wyszukuje potrzebne dane w sieci (trafność dobierania słów kluczowych). Uzasadnia konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. Wymienia zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień. Dodaje dane kontaktowe osób do	Uczeń: Potrafi wymienić kilka przykładów wirusów komputerowych i omówić sposób ich działania. Bez błędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. Wykorzystuje nagrane dźwięki i syntezę mowy w projektach w programie Logomocja. Samodzielnie wykonuje nowe zadania, wykorzystując moduł Melodia w programie Logomocja i program Audacity. Sprawnie posługuje się programem Audacity, tworzy fragmenty podkastów. Biegle posługuje się edytorem grafiki PhotoFiltre w zakresie retuszu obrazów (zdjęć). Poszukuje nowatorskich rozwiązań w dążeniu do uzyskania ciekawego efektu na fotografii. Tworzy projekty wg własnych pomysłów i zapisuje je na stronie Scratcha. Tworzy własne projekty na podstawie gotowych przykładów projektów w środowisku Scratch. Realizuje własne pomysły w Scratchu. Wprowadza własne pomysły

Nagrywa i odtwarza zapisany dźwięk. Zna różne sposoby zapisu dźwięku. Uruchamia program Audacity. Zapisuje dźwięk w formacie MP3. Rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. Koryguje podstawowe parametry zdjęcia, takie jak: jasność, kontrast, współczynnik gamma w edytorze grafiki PhotoFiltre Potrafi stosować niektóre filtry programu PhotoFiltre. Uruchamia program Photo Story. Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. Z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć. Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. Z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. Potrafi korzystać w podstawowym zakresie z usługi Google Street View. Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu Google Earth. Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. Zakłada konto na stronie Scratcha. Otwiera gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch. Tworzy skrypty zielonej flagi	Uruchamia moduł Melodia w środowisku Logomocja. Potrafi grać melodie bezpośrednio na klawiaturze. Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. Zapisuje melodie w programie Logomocja. Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3. Przestrzega zasad prawa autorskiego. Kadruje zdjęcia zgodnie z zasadami kompozycji obrazu. Potrafi wykorzystywać możliwość nakładania masek do osiągnięcia ciekawego efektu na fotografii. Odtwarza gotowy film w komputerze. Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. Przygotowuje scenariusz filmu. Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. Nagrywa prostą narrację. Potrafi korzystać w podstawowym zakresie ze słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google. Korzysta w podstawowym zakresie z programu Google Earth. Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji. Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji.	stosowane podczas prowadzenia rozmów sieciowych. Układa nuty melodii na pięciolinii modułu Melodia Logomocji, podane w postaci zapisu nutowego. Dobiera tempo grania melodii i odpowiedni instrument. Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków. Instaluje program Audacity. Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. Rozumie zasady, a zwłaszcza ograniczenia związane z prawem autorskim. Usuwa niepożądane fragmenty obrazu z zastosowaniem operacji klonowania. Potrafi stosować warstwy obrazu do osiągnięcia efektu specjalnego. Tworzy film ze zdjęć w programie Photo Story 3 dla Windows. Zapisuje projekt filmu i gotowy film na dysku. Tworzy płynne animacje, przejścia między zdjęciami. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. Modyfikuje projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. Dodaje narrację do filmu. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. Potrafi wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji na stronach	książki adresowej. Prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z użyciem programu LANcet Chat lub innego komunikatora internetowego. Realizuje zapis bardziej złożonych melodii w module Melodia. Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków i syntezy mowy Umie posługiwać się modulem Melodia w programie Logomocja. Radzi sobie z nowym programem (Audacity). Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3. Umie korzystać z podkastów. Stosuje odpowiednie narzędzia programu PhotoFiltre do wykonania określonej czynności. Z zaangażowaniem wykonuje ćwiczenia. Zwraca uwagę na stronę estetyczną wykonywanej pracy. Dodaje do filmu dodatkowe efekty, narrację lub muzykę w tle. Dodaje napisy do filmu zgodnie z zasadami edycji. Tworzy estetyczną i ciekawą pracę. Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową. Zapisuje film na dysku, aby zajmował niewiele miejsca. Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny. Sprawnie posługuje się słownikiem – tłumaczem w serwisie Google. Potrafi napisać tekst w edytorze tekstu, stosując się do zasad edycji. Nagrywa wirtualne wycieczki.	w projekcie, opisuje jego działanie i udostępnia go na stronie Scratcha. Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji. Sprawnie prowadzi pokaz.
---	---	---	--	---

i używa bloków z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd. Korzysta z bloków ruchu do sterowania ruchem duszka. Bada i analizuje działanie swojego projektu w Scratchu. Potrafi określić pożyteczne cechy internetu.	Wyszukuje dane w serwisach internetowych, kopiuje je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. Potrafi korzystać ze swojego konta na stronie Scratcha. Korzysta z zasobów programu Scratch. Nagrywa za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie utworzonym w Scratchu. Wstawia i powiela duszki. Eliminuje usterki i poprawia projekt. Dostrzega i rozumie zagrożenia, jakie niesie internet.	WWW. Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia opisane w podręczniku. Potrafi ocenić wartość informacji znalezionej w internecie. Wymienia niektóre z obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa Kulturalnego i Przyrodniczego UNESCO w Europie. Tworzy proste wykresy (liniowy), opisuje je w arkuszu, analizuje dane na podstawie wykresu, formatuje wykresy. Przygotowuje dokument do wydruku, drukuje plik. Korzysta z konta na stronie Scratcha, wybiera polską wersję językową. Analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, odczytuje proste skrypty, tworzy tło sceny, korzystając z edytora obrazów. Udostępnia swój projekt na stronie Scratcha. Buduje interaktywny projekt w Scratchu, wykorzystuje wykrywanie spotkań duszków. Doskonali i rozwija swój projekt, uruchamia w nim pomiar czasu. Sprawnie posługuje się programem prezentacyjnym.	Wykorzystuje odpowiednie narzędzia do rozwiązywania zadań. Sprawnie wyszukuje informacje w internecie i wykorzystuje je do tworzenia wykresu słupkowego w arkuszu kalkulacyjnym Sprawnie wyszukuje informacje w internecie, potrafi je ocenić. Tworzy na podstawie tych informacji prezentację według własnego pomysłu. Wykonuje wykres i go opisuje, formatuje, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela. Korzysta z konta na stronie Scratcha, pracuje w polskiej wersji językowej, rozwiązuje zadania z podręcznika. Zna podstawowe bloki programu Scratch z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch. Tworzy i udostępnia projekt wykorzystujący dźwięki nagrane za pomocą mikrofonu, stosuje bloki z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd, skrypty zielonej flagi. Tworzy licznik w projekcie. Opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia go na stronie Scratcha. Potrafi prowadzić pokaz prezentacji.	
--	---	--	--	--