

**Przedmiotowy system oceniania na zajęciach komputerowych w Szkole Podstawowej nr 1
w Siechnicach**

Klasy IV – V

Rok szkolny 2017/2018

1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym.
2. Komputer jako źródło informacji i narzędzie komunikacji.
3. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych i prezentacji multimedialnych.
4. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.

1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

1. Przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,
2. Jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,
3. Stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,
4. Przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,
5. Potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,
6. Potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych, m.in. nie korzysta z gier zawierających elementy przemocy i okrucieństwa oraz nie nakłania kolegów do korzystania z takich gier.

Komputer i praca w sieci komputerowej					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> • dba o porządek na stanowisku komputerowym 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia szczegółowo zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich
	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się myszą i klawiaturą; • określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej (np. IBM, Macintosh); • z pomocą nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej i kończy pracę z komputerem 	<ul style="list-style-type: none"> • rozróżnia elementy zestawu komputerowego i podaje ich przeznaczenie; • potrafi samodzielnie i poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej; 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; • wymienia elementy zestawu komputerowego i nośniki pamięci masowej; • wie, na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; • wie, czym jest pamięć operacyjna i system operacyjny; • zna jednostki pamięci; omawia procesy zachodzące podczas uruchamiania programu komputerowego; • wymienia cechy środowiska graficznego; 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia wewnętrzną budowę komputera; • omawia nośniki pamięci masowej • omawia procesy zachodzące w komputerze podczas jego uruchamiania; • wymienia i omawia funkcje systemu operacyjnego; • omawia cechy środowiska graficznego;

Program komputerowy

Ocena 2	3	4	5	6
<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; • potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; • rozróżnia elementy okna programu; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; • jest świadom istnienia wirusów komputerowych; 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia programy z wykazu programów w menu Start; • nazywa elementy okna programu; • wykonuje niektóre operacje na oknie programu; • według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; • potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z zarażeniem wirusem komputerowym; 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na oknie programu • pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; • samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; • wymienia sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, stosuje niektóre z nich; 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie dlaczego nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii; • wybraną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzny nośnik danych; • samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; • sprawnie korzysta z menu kontekstowego; • stosuje podstawowe skróty klawiaturowe; • wie, czym są wirusy komputerowe; potrafi ogólnie omówić ich działanie 	<ul style="list-style-type: none"> • instaluje programy i zna zasady odinstalowywania ich; • zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich; • samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzne nośniki danych; • stosuje skróty klawiaturowe; • potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów; • stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych

Zastosowania komputera i programów komputerowych					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu 	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia 	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych 	<ul style="list-style-type: none"> korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera
	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych 	<ul style="list-style-type: none"> omawia historię komputerów; wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych

Dokument komputerowy					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym 	<ul style="list-style-type: none"> pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela potrafi wydrukować dokument komputerowy; 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela zakłada nowy folder; potrafi przygotować dokument komputerowy do druku 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie otwiera istniejący dokument przegląda dokument, dokonuje zmian i poprawnie zapisuje pod inną nazwą; samodzielnie potrafi ustalić podstawowe parametry drukowania 	<ul style="list-style-type: none"> podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach; podczas przygotowywania dokumentu do druku korzysta z podglądu wydruku;

Pliki i foldery					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je 	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; samodzielnie odszukuje określone pliki; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na wskazany nośnik pamięci 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi usuwać wskazane pliki; rozumie, czym jest struktura folderów, rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; potrafi stworzyć własne foldery; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na inny nośnik pamięci; potrafi skompresować i zdekompresować folder i plik 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; otwiera pliki z okna Mój komputer; potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego folderu na dysku twardym i na inny nośnik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; potrafi kopiować, przenosić i usuwać foldery 	<ul style="list-style-type: none"> swobodnie porusza się po strukturze folderów; zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu; rozróżnia pliki innych programów po ich rozszerzeniach (np. pokaz slajdów, pliki arkusza kalkulacyjnego, pliki utworzone w edytorze postaci); tworzy skróty do plików i folderów; porządkuje ikony na pulpicie; wyjaśnia, na czym polega kompresowanie plików

Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu) 	<ul style="list-style-type: none"> do obsługi programów posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego; 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasadę działania Schowka; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych

2. Komputer jako źródło informacji i narzędzie komunikacji

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi świadomie korzystać z Internetu,
- jest odpowiedzialny za siebie i innych – potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z niewłaściwego wyboru źródła informacji i samej informacji, m.in. nie wchodzi na strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc,
- unika nawiązywania poprzez Internet kontaktów z nieznanymi osobami,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,
- korzysta z cudzych materiałów w sposób zgodny z prawem.

Internet					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia przykłady różnych źródeł informacji; • podaje przykłady niektórych usług internetowych; • potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; • wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; • podaje i omawia przykłady usług internetowych; • otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; • pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest adres internetowy; • wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; • wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty) 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest hiperłącze; • omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; • samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach; 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; • korzysta z portali internetowych

Poczta elektroniczna

Ocena 2	3	4	5	6
<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; • potrafi uruchomić program pocztowy i odebrać pocztę 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; • wymienia zasady netykiety; • pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata, odbiera pocztę 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia poszczególne elementy okna programu pocztowego; • wymienia podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; • wymienia i omawia zasady netykiety; • pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów; odbiera pocztę; • prawidłowo dołącza załączniki do listów; • zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanego nadawcy 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna programu pocztowego; • stosuje zasady redagowania listów elektronicznych; • przestrzega zasad netykiety; • korzysta z książki adresowej; • wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; 	<ul style="list-style-type: none"> • zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; • tworzy listy w HTML; • konfiguruje program pocztowy, zakłada konto pocztowe

3. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, 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.

Grafika komputerowa

Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; • pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, AeroGRAF, Krzywa, Linia, Gumka) 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; • tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (m.in. Ołówek, Pędzel, AeroGRAF, Gumka); • tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów); • pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; • wykonuje operacje na fragmencie rysunku; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych; • wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; • wprowadza napisy w obszarze rysunku; • ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochYLENIE, pogrubienie, podkreślenie; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje różne operacje na fragmencie rysunku 	<ul style="list-style-type: none"> • przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochYLENIE i rozciąganie obrazu; • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; • wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki; 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia powstawanie obrazu komputerowego i przeznaczenie karty graficznej; • samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; • przygotowuje prace graficzne na konkursy informatyczne;

Teksty komputerowe

Ocena 2	3	4	5	6
<ul style="list-style-type: none"> • pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; • wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>; • zaznacza fragment tekstu; • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; • usuwa znaki za pomocą klawiatury; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; • wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines</i>; • usuwa znaki za pomocą klawiatury; • formatuje akapity; • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; • pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt; • pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, parametry czcionki</i>; • prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; • zna pojęcie: <i>justowanie</i>; justuje akapity; • dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; • wykonuje operacje na fragmencie tekstu: • wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; • pod kierunkiem nauczyciela formatuje tabelę; • pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu fragment obrazu; 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; • wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; • wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; • samodzielnie formatuje tabelę; • samodzielnie wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz Autokształty (Kształty), rysunki ClipArt, obiekty WordArt; 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; • omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu; • omawia zasady i znaczenie poprawnego formatowania tekstu; • w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu;

Obliczenia za pomocą komputera					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> 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 obliczenia na wprowadzonych danych 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia, m.in.: <i>wiersz</i>, <i>kolumna</i>, <i>komórka</i>; rozumie, czym jest zakres komórek; wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; stosuje funkcję <i>Suma</i> do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu; pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń; wykonuje wykres dla jednej i serii danych; wymienia typy wykresów; 	<ul style="list-style-type: none"> 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 obliczenia, tworząc proste formuły; wprowadza napisy do komórek tabeli; samodzielnie stosuje funkcję <i>Suma</i> do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy i prawidłowo opisuje wykres; 	<ul style="list-style-type: none"> 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 kolumn do ich zawartości; analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji <i>Suma</i> na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek; wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek; pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie; samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych 	<ul style="list-style-type: none"> 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 formuły oparte na adresach komórek; samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu; formatuje elementy wykresu; korzysta z różnych rodzajów wykresów;

Prezentacje multimedialne					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów; 	<ul style="list-style-type: none"> 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; pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; dodaje animacje do elementów slajdu; samodzielnie uruchamia pokaz slajdów; 	<ul style="list-style-type: none"> omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie; dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki; prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie; ustala parametry animacji, dodaje przejścia slajdów; 	<ul style="list-style-type: none"> omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; rozróżnia 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

4. 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.

Animacje komputerowe					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> • pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego, tworząc prostą animację 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje proste animacje; • korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia animacji 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: <i>animacja, obraz animowany</i>; • samodzielnie tworzy animacje na zadany temat 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje i tworzy animacje, w tym animacje złożone; • samodzielnie zapisuje i odtwarza animacje; modyfikuje i ponownie uruchamia 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie odszukać opcje menu programu, potrzebne do rozwiązania zadania; • tworzy złożone projekty, zawierające elementy animowane; • bierze udział w konkursach informatycznych

Programy komputerowe					
Ocena	2	3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> • pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; • steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; • korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; • tworzy prosty program składający się z kilku poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; • stosuje odpowiednie polecenie do wielokrotnego powtarzania wybranych czynności; • tworzy proste procedury 	<ul style="list-style-type: none"> • pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; • stosuje podstawowe polecenia danego języka; • stosuje wielokrotne powtarzanie tych samych czynności i procedury; • potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; • samodzielnie tworzy trudniejsze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; • potrafi wykorzystać utworzone procedury do tworzenia innych procedur; • bierze udział w konkursach informatycznych

Opracowanie: Krakowiak Tomasz