

WYMAGANIA EDUKACYJNE ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

KLASA VI SZKOŁA PODSTAWOWA

I półrocze

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
 - biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
 - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
 - stosuje rozwiązania nietypowe,
 - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
 - spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą;
 - przygotowuje animację przedstawiającą patyczaka skaczącego w dal, tworzy figury potrzebne do animacji oraz tło;
 - w zespole przygotowuje scenariusz animacji, a następnie animację na jego podstawie;
 - tworzy projekt programu, w którym zostanie przedstawiona rozmowa dwóch, namalowanych przez niego duszków;
 - tworzy grę, w której steruje się obiektem i omija pojawiające się przeszkody;
 - tworzy projekt przedstawiający ruch słońca po niebie;
 - tworzy program umożliwiający narysowanie figury złożonej z kilku rozet;
 - tworzy kilkuetapową grę własnego pomysłu, w której trudność wzrasta po przejściu na kolejny poziom;
 - angażuje się w pracy nad projektem w grupach;
 - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracę nad redagowaniem gazetki szkolnej.

2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
 - opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
 - cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
 - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
 - chętnie prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - omawia zasady związane z właściwym zachowaniem się w szkolnej pracowni komputerowej;
 - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze;
 - tworzy animację, w której ruchy animowanej postaci są płynne;
 - animacja jest przygotowana w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły;
 - w zespole tworzy animację przedstawiającą postać poruszającą się po określonej trasie i pokonującą różne przeszkody;
 - podczas tworzenia projektu wykazuje się pomysłowością i własną inwencją twórczą;
 - określa czas, po upływie którego owoce mają pojawić się ponownie na roślinach.;
 - tłumaczy zastosowane w skryptach rozwiązania;
 - programuje zakończenie gry – pojawienie się komunikatu z liczbą ruchów, które wykonał duszek, aby osiągnąć cel;
 - potrafi wyjaśnić zastosowane w skryptach rozwiązania;
 - tworzy skrypt umożliwiający narysowanie wielobarwnej rozety, w której liczba wielokątów, z której się składa, liczba boków oraz długość boku wielokąta są określone za pomocą zmiennych;
 - dodaje do projektu duszka, który poinformuje o zakończeniu gry, tworzy dla niego odpowiedni skrypt;
 - wyjaśnia sposób działania tworzonych skryptów i potrafi zmodyfikować je, aby dostosować je do swoich potrzeb;
 - wykonuje zadania z należytą starannością, terminowo i angażuje się w prace nad projektem na wszystkich etapach prac;
 - opanował wymagania podstawowe.

3. Ocenę dobłą otrzymuje uczeń, który:
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - potrafi rozwiązać problemy teoretyczne z niewielką pomocą nauczyciela lub kolegów;
 - prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
 - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze;
 - tworzy animację z namalowanym przez siebie tłem, animacja przedstawia idącą postać, jednak jej ruchy nie zawsze są odpowiednio płynne;
 - modyfikuje wygląd utworzonych figur;
 - tworzy animację przedstawiającą kucharza przygotowującego wybrane danie, mogą występować pewne niedociągnięcia;

- w zespole tworzy animację przedstawiającą postać poruszającą się po określonej trasie i pokonującą różne przeszkody;
- modyfikuje wygląd duszka oraz tła;
- tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się dwóch duszków, programuje skutek zaistnienia zdarzenia (spotkania duszków). Programuje efekt spotkania owoców z małpką;
- wie, że po ukryciu owoców konieczne jest określenie w projekcie momentu ich ponownego pojawienia się;
- odwzorowuje skrypt określający pojawianie się owoców i rozumie jego działanie;
- tworzy drugie tło z labiryntem i buduje skrypty dla drugiego poziomu gry;
- zna i wyjaśnia pojęcie zmiennej;
- wstawia zmienne do projektu, a następnie określa w skryptach ich początkowe wartości oraz zmianę tych wartości.);
- potrafi ustawić sposób wyświetlania zmiennej za pomocą suwaka;
- tworzy skrypty umożliwiające rysowanie wielokątów o wszystkich kątach i bokach równych, w których liczba i długość boków są określone za pomocą zmiennych;
- potrafi stosować komunikaty w programie Scratch;
- dodaje kulki w innych kolorach i tworzy dla nich skrypty na podstawie skryptów dla żółtej kulki;
- programuje moment zakończenia gry;
- wykonuje zadania bardzo starannie i terminowo;
- opanował wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną).

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- opanowała zagadnienia konieczne (na ocenę dopuszczającą);
- stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze;
- tworzy prostą animację, w której ruchy animowanej postaci nie są płynne;
- ustawiła rozmiar klatki animacji.);
- samodzielnie tworzy postać kucharza oraz rekwizyty, które wykorzysta w projekcie;
- dodaje utworzone figury do projektu i rozmieszcza je na scenie;
- w zespole tworzy animację przedstawiającą postać poruszającą się po określonej trasie i pokonującą różne przeszkody;
- korzysta z biblioteki programu;
- wie, co oznacza duplikowanie duszka;
- potrafi utworzyć kopię duszka;
- programuje ruch duszka z uwzględnieniem odbicia od krawędzi sceny);
- odczytuje pozycję duszka na scenie;
- ustala nową pozycję duszka;
- buduje skrypty określające ruch bananów z uwzględnieniem losowego czasu ich spadania;
- tworzy tło przedstawiające labirynt i wstawia je do projektu;
- buduje skrypty określające ruch duszka w korytarzach labiryntu, programuje efekty zderzenia ze ścianą labiryntu i dotarcia do wyjścia;
- zmienia kolor i grubość pisaka;
- korzystając ze wzoru, oblicza kąt, o jaki ma się obrócić duszek podczas rysowania wielokąta o wszystkich bokach równej długości i wszystkich kątach równych;
- buduje skrypt umożliwiający narysowanie wielokąta o konkretnej liczbie boków o określonej długości;
- wie, do czego można wykorzystać komunikaty w programie Scratch;
- tworzy plansze do gry z większą dbałością o szczegóły;
- rozumie zasady działania skryptów zbudowanych dla tła, żółtej kulki oraz duszka przycisku;
- wykonuje zadania, nie zachowując należytej staranności;
- potrafi poruszać się myszką i klawiaturą.

5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej;
- określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych;
- zna pojęcie „animacja poklatkowa”;
- potrafi powiedzieć, na czym polega tworzenie animacji poklatkowej;
- zmienia ułożenie części postaci i dodaje klatki;
- uruchamia okno tworzenia nowej postaci;
- z pomocą nauczyciela buduje nową figurę i dodaje ją do animacji;
- wie, że z programu Scratch można korzystać przez przeglądarkę internetową lub po zainstalowaniu go na komputerze;
- rozróżnia elementy interfejsu programu Scratch;
- odnajduje właściwe bloki i łączy je w odpowiedniej kolejności (wzoruje się na treściach w podręczniku);
- usuwa duszka z projektu, wstawia do projektu nowe duszki oraz tło;
- wie, że każdy punkt na scenie można opisać za pomocą dwóch liczb;

- odwzorowuje z podręcznika skrypty umożliwiające sterowanie małąką oraz ruch owoców, wstawia gotowe tło;
 - odwzorowuje skrypty z podręcznika;
 - wie, w której kategorii znajdują się bloki umożliwiające rysowanie;
 - wykonuje proste rysunki i potrafi wyczyścić scenę;
 - tworzy proste plansze do gry i zmienia ich nazwy;
 - dodaje duszki (żółtą kulkę oraz przycisk) do projektu;
 - tworzy zmienne, wzorując się na podręczniku;
 - odwzorowuje z podręcznika skrypty dla tła oraz dodanych duszków;
 - wykonuje przynajmniej jedno z powierzonych mu zadań w projekcie.
6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
 - ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
 - nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach komputerowych,
 - mimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach, uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

II półrocze

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
- biegło posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
 - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
 - stosuje rozwiązania nietypowe,
 - swobodnie korzysta z procedur przy tworzeniu własnych programów, tworzy procedury zawierające inne procedury z wykorzystaniem parametrów;
 - prowadzi w programie Excel dziennik zmian pogodowych – zapisuje w oddzielnych arkuszach wyniki obserwacji pogody w ciągu kolejnych dni;
 - stosuje opcję Filtruj w celu wyświetlenia danych spełniających określone kryteria;
 - tworzy formułę obliczającą wskaźnik BMI i formatuje komórkę z wynikiem w zależności od otrzymanego w niej wyniku;
 - tworzy w grupie formularz ankiety, a następnie przeprowadza ją w klasie;
 - tworzy w arkuszu programu Excel tabelę z wynikami i sporządza wykres;
 - analizuje wyniki ankiety i zapisuje wnioski w programie Word;
 - wykonuje grafikę przedstawiającą model Układu Słonecznego;
 - w grupie wykonuje fotomontaż z kilku ilustracji przedstawiający scenę z wybranego filmu lub książki, w którym bohaterami są osoby z grupy;
 - wykazuje ponadprzeciętne zdolności i zaangażowanie w projekt;
 - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach;
 - spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą;
 - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracy nad redagowaniem gazetki szkolnej.
2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
- opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
 - cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
 - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
 - chętnie prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - potrafi skopiować dane z jednego arkusza i wkleić je do innego arkusza;
 - stosuje formatowanie warunkowe i sortowanie niestandardowe;
 - tworzy w arkuszu tabelę obliczającą budżet kieszonkowy dla poszczególnych miesięcy w roku;
 - zna funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn;
 - dodaje, usuwa i zmienia elementy wykresu;
 - zmienia wartość krycia oraz tryb nałożenia warstw;
 - stosuje różne efekty np. filtry;
 - opanował wymagania podstawowe.
3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - potrafi rozwiązać problemy teoretyczne z niewielką pomocą nauczyciela lub kolegów;
 - prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
 - zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy;
 - formatuje komórki;

- potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują;
 - sortuje alfabetycznie dane w komórkach;
 - tworzy tabelę z przychodami i wydatkami w poszczególnych miesiącach roku;
 - dobiera rodzaj wykresu do typu danych;
 - rysuje na różnych warstwach i zmienia ich kolejność;
 - korzysta z różnych narzędzi i dostępnych dla nich opcji;
 - potrafi wybrać odpowiedni format zapisu utworzonej grafiki;
 - skaluje oraz przesuwają warstwy;
 - tworzy z nich różne kompozycje;
 - w grupie tworzy obraz (pamiętkę chwil spędzonych z klasą) będący fotomontażem kilku ilustracji, stosując poznane techniki;
 - opanował wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną).
4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - opanował wymagania konieczne;
 - zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy;
 - formatuje komórki;
 - potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują;
 - sortuje alfabetycznie dane w komórkach;
 - tworzy tabelę z przychodami i wydatkami w poszczególnych miesiącach roku;
 - dobiera rodzaj wykresu do typu danych;
 - rysuje na różnych warstwach i zmienia ich kolejność;
 - korzysta z różnych narzędzi i dostępnych dla nich opcji;
 - potrafi wybrać odpowiedni format zapisu utworzonej grafiki;
 - skaluje oraz przesuwają warstwy i tworzy z nich różne kompozycje;
 - w grupie tworzy obraz (pamiętkę chwil spędzonych z klasą) będący fotomontażem kilku ilustracji, stosując poznane techniki.
5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - W grupie tworzy obraz (pamiętkę chwil spędzonych z klasą) będący fotomontażem kilku ilustracji, stosując poznane techniki
 - zna pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”;
 - podaje adres wskazanej komórki;
 - dodaje nowe arkusze;
 - zna pojęcia „nagłówek kolumny”, „seria danych”, „sortowanie”;
 - zna pojęcia formuły i funkcji;
 - z pomocą nauczyciela wpisuje do arkusza podstawowe formuły);
 - z pomocą nauczyciela tworzy wykres kolumnowy;
 - z pomocą nauczyciela uruchamia różne okna w programie GIMP;
 - wie, do czego służą warstwy w programie GIMP;
 - zna pojęcia „fotomontaż” i „retusz”;
 - otwiera zdjęcie w programie GIMP;
 - wykonuje przynajmniej jedno z powierzonych mu zadań w projekcie.
6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
 - ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
 - nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach;
 - pomimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach, uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Na zajęciach komputerowych uczeń otrzymuje oceny z:

- sprawdzianów wiadomości i testów obejmujących materiał z całego działu (zapowiedzianych),
- kartkówek obejmujących materiał z 3 ostatnich lekcji (niezapowiedzianych lub zapowiedzianych),
- odpowiedzi ustnych obejmujących wiadomości z 3 ostatnich lekcji,
- zadań praktycznych wykonywanych na zajęciach,
- prac oraz ćwiczeń wykonywanych na zajęciach;
- referatów;
- prac pozalekcyjnych (np. konkurs, projekt).

Ocena końcowa nie jest średnią arytmetyczną z ocen cząstkowych.

SPOSÓB UZYSKANIA OCENY	LICZBA OCEN W PÓŁROCZU
Odpowiedź ustna	0 – 1
Kartkówka	1 – 2
Sprawdziany i testy	1 – 3
Ćwiczenia praktyczne	min. 3
Praca oraz zadania wykonywane na lekcji	0 – 2

WARUNKI UZYSKANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH

- Nauczyciel ustala przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną z zajęć komputerowych na 14 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej .
- W terminie 3 dni od ustalenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej, rodzic (prawny opiekun) mogą złożyć do nauczyciela zajęć komputerowych wnioski o ustalenie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- O ocenę wyższą niż przewidywana może ubiegać się uczeń, który:
 - otrzymał pozytywną ocenę klasyfikacyjną śródroczną z zajęć komputerowych,
 - nie opuścił bez usprawiedliwienia żadnej godziny zajęć komputerowych;
 - pisał w terminie wszystkie testy i sprawdziany, przez pierwszy termin rozumie się również pisanie w terminie ustalonym przez nauczyciela, jeżeli nieobecność spowodowana była dłuższą chorobą lub inną trudną do przewidzenia sytuacją;
 - wykonał i oddał do oceny wszystkie prace praktyczne wykonywane na zajęciach komputerowych, na których uczeń był obecny.
- Jeżeli nauczyciel uzna, iż wniosek jest zasadny, przeprowadza sprawdzian zawierający ćwiczenia praktyczne stosownie do wymagań edukacyjnych. Nauczyciel przygotowuje sprawdzian oraz ćwiczenia praktyczne zawierający treści programowe zgodne z wymaganiami edukacyjnymi. Nauczyciel wyznacza termin sprawdzianu i informuje o tym ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów). Podczas sprawdzianu oraz wykonywania ćwiczeń praktycznych pracę ucznia nadzoruje nauczyciel zajęć komputerowych. Dopuszcza się możliwość udziału w sprawdzianie innego nauczyciela lub wychowawcy, w obecności nauczyciela nadzorującego sprawdzian.
- Uczeń otrzymuje wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną z zajęć komputerowych, zgodną z wymaganiami edukacyjnymi. Udział w sprawdzianie nie może powodować ustalenia oceny niższej niż przewidywana.
- Jeżeli uczeń nie przystąpi do sprawdzianu w wyznaczonym terminie, ocena przewidywana staje się ustaloną.

mgr inż. Zuzanna Wielkiewicz