

Szczegółowe wymagania podstawowe i ponadpodstawowe programowe z zajęć komputerowych dostępne są w bibliotece szkolnej, u nauczyciela -przedmiotowca, na szkolnej witrynie <http://www.sp13.rybnik.pl/> w zakładce wymagania edukacyjne

**wymagania ogólne na poszczególne oceny**

**NIEDOSTATECZNY**

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności, jest zawsze nieprzygotowany do lekcji, nie pracuje na miarę swoich możliwości, większości prac nie oddaje do oceny pomimo częstych interwencji nauczyciela, nie prowadzi zeszytu przedmiotowego, świadomie lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.

**DOPUSZCZAJĄCY**

Uczeń spełnia wymagania podstawowe w stopniu niepełnym, jest bardzo często nieprzygotowany do lekcji, prace są niestaranne, bardzo często niezgodne z założonym tematem, pojedyncze narzędzia programowe stosuje przypadkowo i chaotycznie. Prawie zawsze pracuje poniżej swoich możliwości i nie dba o swoje miejsce pracy, a swoim stosunkiem do przedmiotu dezorganizuje pracę innych.

**DOSTATECZNY**

Uczeń spełnia podstawowe wymagania programowe, rzadko jest nieprzygotowany do lekcji. Prace są mało oryginalne, odtwórcze, cechuje je bierny sposób odtwarzania i często są niestaranne. Uczeń nie zawsze pracuje na miarę swoich możliwości, nie zawsze wykorzystuje odpowiednie narzędzia programowe do wykonania zadań, zeszyt przedmiotowy prowadzi nieestetycznie i nie posiada wszystkich obowiązujących tematów.

**DOBRY**

Uczeń wykracza ponad podstawowe wymagania programowe, jest prawie zawsze właściwie przygotowany do lekcji, prace prawie zawsze wykonuje zgodnie z założonym tematem i techniką, czasami wykazuje drobne braki w zakresie wykorzystania narzędzi programowych, łączy programy do wykonania prac projektowych, choć nie używa zawsze właściwych do tego narzędzi programowych, pracuje na miarę swoich możliwości, prace wykonuje poprawnie, chociaż nie zawsze cechuje je oryginalność pomysłu. Prowadzi estetycznie zeszyt przedmiotowy.

**BARDZO DOBRY**

Uczeń spełnia ponadpodstawowe wymagania programowe, jest zawsze właściwie przygotowany do zajęć, prace ucznia są zawsze zgodne z założonym tematem i techniką, cechuje je wyczerpujący dobór narzędzi programowych. Prace uczeń oddaje zawsze w terminie, pracuje na miarę swoich możliwości. Prowadzi estetycznie zeszyt przedmiotowy, czasami wykonuje w nim dodatkowe zadania informatyczne.

**CELUJĄCY**

Uczeń wykracza poza wymagania programowe, jest zawsze właściwie przygotowany do lekcji, często zakres tego przygotowania jest większy od obowiązującego. Prace są zawsze wykonane zgodnie z założonym tematem i techniką, cechuje je wyczerpujący i twórczy dobór narzędzi programowych, oraz interesujący sposób przedstawienia tematu. Prace zawsze cechuje oryginalność pomysłów, własna interpretacja, wyróżniają się na tle prac rówieśników. Uczeń pracuje na miarę swoich możliwości z **wielkim zaangażowaniem i aktywnością**. Interesuje się informatyką, Chętnie i często podejmuje się dodatkowych zadań, wykonuje szkolne prace projektowe, prace konkursowe w czasie pozalekcyjnym - jeśli są ogłoszone na szkolnej www. Prace do konkursów, rodzaje i ich regulaminy publikowane są na stronie szkoły <http://www.sp13.rybnik.pl/> w zakładce: Uczniowie i Rodzice/konkursy/zajęcia komputerowe - tutaj znajdują się regulaminy konkursów szkolnych, międzyszkolnych, miejskich, wojewódzkich, ogólnopolskich, międzynarodowych. Uczeń **samodzielnie** wybiera konkurs ze szkolnej witryny, bez dodatkowej zachęty ze strony nauczyciela, zaś prace dodatkowe podejmuje wyłącznie po konsultacji z nauczycielem. Prace konkursowe i dodatkowe uczeń może przedstawić do konsultacji na zajęciach pozalekcyjnych (najpóźniej tydzień przed terminem zakończenia konkursu). **Terminy i godziny zajęć pozalekcyjnych w I sem. 2016/2017: środy od 13.30 do 14.15 oraz piątki od 12.40 do 13.25**

**Ocena śródroczna/ roczna** wystawiana jest na podstawie średniej ważonej ocen cząstkowych. Średnia jest przeliczana na ocenę według następującego schematu: celujący -średnia ważona od 5,51, bardzo dobry -średnia ważona od 4,60 do 5,50, dobry -średnia ważona od 3,60 do 4,59, dostateczny -średnia ważona od 2,60 do 3,59 dopuszczający -średnia ważona od 1,76 do 2,59, niedostateczny -średnia ważona od 0 do 1,75

**Wagi poszczególnych ocen:**

Ocena na I semestr – waga 5                      Sprawdzian                      - waga 5                      Kartkówka                      - waga 3                      Praca projektowa                      - waga 3                      Praca projektowa-złożona                      - waga 4

Praca konkursowa - waga 5                      Praca dodatkowa                      - waga 4                      Zad. domowe – waga 1, ćwiczenia na lekcji (aktywność) – waga 1, Za pracę na lekcji lub inne wskazane przez nauczyciela działania uczeń może uzyskać plus, „+” lub minus, „-”. Trzy plusy dają ocenę bardzo dobrą z wagą 1, trzy minusy - ocenę niedostateczną z wagą 1. Prace wykonywane w grupach dają nie zawsze jednakową ocenę wszystkim uczestnikom grupy, co jest uzależnione od wkładu pracy danego ucznia w grupie, pracy w domu na rzecz podniesienia jakości projektu, pracy na zajęciach dodatkowych na rzecz podniesienia jakości projektu.

Każdy uczeń ma możliwość jednorazowego poprawienia oceny w ciągu dwóch tygodni, ocenę ze sprawdzianu w ciągu miesiąca w terminie wyznaczonym przez nauczyciela. Każdą zaległą kartkówkę spowodowaną nieobecnością uczeń musi napisać do dwóch tygodni po przyjsciu do szkoły, sprawdzian należy napisać do miesiąca po nieobecności, nienapisanie, do miesiąca sprawdzianu, skutkuje oceną niedostateczną. Notatki w zeszytach oraz karty pracy, zadania komputerowe należy uzupełnić do tygodnia po nieobecności. Nadrabianie zaległości jak też inne np. tłumaczenie niezrozumianego zagadnienia, zadania, tematu bieżącego, zaległego lub z okresu choroby, poprawy kartkówek, poprawy zadań komputerowych, sprawdzianów uczeń może dokonywać na zajęciach pozalekcyjnych.

**PRZEKAZYWANIE INFORMACJI**

Ocena jest jawna. Uczniowie na bieżąco informowani są o swoich postępach. Prace kontrolne będą przechowywane w szkole do końca roku szkolnego. Rodzic/ opiekun prawny może mieć wgląd do prac swojego dziecka w czasie konsultacji lub spotkań indywidualnych ustalonych z nauczycielem wcześniej.

# Wymagania szczegółowe na poszczególne oceny w klasie V Zajęcia Komputerowe

## 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

2	3	4	5	6
posługuje się myszą i klawiaturą; z pomocą nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej i kończy pracę z komputerem, Samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej i samodzielnie oraz prawidłowo kończy pracę z komputerem.	potrafi samodzielnie i poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej potrafi się też poprawnie z niej wylogować, Rozróżnia elementy zestawu komputerowego	wie, na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego, wymienia elementy zestawu komputerowego, wymienia nośniki pamięci masowej.	omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego, wie, czym jest system operacyjny, wie czym jest pamięć operacyjna, zna jednostki pamięci, wymienia cechy środowiska graficznego.	omawia wewnętrzną budowę komputera – rodzaje pamięci; omawia nośniki pamięci masowej ze względu na ich pojemność i przeznaczenie, uruchamia, wymienia i omawia funkcje systemu operacyjnego, wymienia i omawia cechy środowiska graficznego.

### Program komputerowy

2	3	4	5	6
pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu, rozróżnia elementy okna programu	nazywa elementy okna programu, według wskazówek nauczyciela wykonuje niektóre operacje na oknie programu, zna nazwę i ikonę programu antywirusowego zainstalowanego w pracowni szkolnej.	samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzny nośnik danych; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów, potrafi uruchomić automatyczną aktualizację bazy wirusów programu antywirusowego zainstalowanego w pracowni.	sprawnie korzysta z menu kontekstowego; zna podstawowe skróty klawiaturowe; wie, czym są wirusy komputerowe; potrafi ogólnie omówić ich działanie	zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich; wskazaną metodą potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów;

### Zastosowania komputera i programów komputerowych

2	3	4	5	6
wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia	podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, oparte go na technice komputerowej	wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych	omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera

### Dokument komputerowy

2	3	4	5	6
---	---	---	---	---

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 zakłada nowy folder; potrafi przygotować dokument komputerowy do druku	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą,	Potrafi w wybranej lokalizacji zapisać dokument, który uprzednio został zmieniony, samodzielnie potrafi ustalić podstawowe parametry drukowania	Podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych, przygotowując dokument do druku korzysta z podglądu wydruku
---	--	--	---	--

### Pliki i foldery

2	3	4	5	6
wie, do czego służy folder <b>Kosz</b> i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki w obrębie twardego dysku do wskazanego folderu	z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na wskazany nośnik pamięci, kopiuje pliki w obrębie twardego dysku do wskazanego folderu	potrafi usuwać wskazane pliki oraz potrafi tworzyć własne foldery korzystając z odpowiedniej opcji menu, potrafi zmieniać nazwę istniejącego pliku, rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach;	otwiera pliki z okna <b>Mój komputer</b> ; potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego folderu na dysku twardego i na inny nośnik; odszukuje pliki w strukturze folderów; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; potrafi kopiować, przenosić i usuwać foldery	swobodnie porusza się po strukturze folderów; zna różnicę między kopiowaniem a przeniesieniem folderu; rozróżnia pliki innych programów po ich rozszerzeniach (np. pokaz slajdów, plikitekstowe, graficzne, utworzone w programie Logo, Gifat, Balties)

### Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi

2	3	4	5	6
do obsługi programów posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze <b>Schowka</b> do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, (danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego w klasie VI).	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze <b>Schowka</b> do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, (danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego - w klasie VI)	na polecenie nauczyciela stosuje metodę <b>przeciągnij i upuść</b> , samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych.	samodzielnie stosuje metodę <b>przeciągnij i upuść</b> , potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych	omawia zasadę działania <b>Schowka</b> ; 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

2	3	4	5	6
<p>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, wymienia zagrożenia ze strony Internetu</p>	<p>podaje i omawia przykłady usług internetowych;                      otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce;                      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)</p>	<p>wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej;                      samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach</p>	<p>wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej;</p>	<p>stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych;                      korzysta z portali internetowych</p>

### Poczta elektroniczna

2	3	4	5	6
<p>omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną;                      wymienia zasady netykiety;                      pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata; odbiera pocztę</p>	<p>wymienia poszczególne elementy okna programu pocztowego;                      wymienia i omawia zasady netykiety, pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata; odbiera pocztę</p>	<p>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 nieznanymi nadawców</p>	<p>omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna programu pocztowego;                      stosuje zasady redagowania listów elektronicznych;                      przestrzega zasad netykiety;                      odpowiada na listy;                      korzysta z książki adresowej;                      wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną;                      wymienia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną</p>	<p>zna różnicę między formatem tekstowym a HTML;                      tworzy listy w HTML; konfiguruje program pocztowy;                      zakłada konto pocztowe</p>

## 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				
2	3	4	5	6
<p>wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki;</p> <p>tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (<b>Ołówek, Pędzel, Aerograf, Krzywa, Linia, Gumka</b>);</p> <p>tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów);</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku.</p>	<p>wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów);</p> <p>wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku.</p>	<p>Samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku i wkleja go do innego rysunku, wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki</p>	<p>przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylenie i rozciąganie obrazu;</p> <p>omawia powstawanie obrazu komputerowego, przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne</p>	<p>omawia powstawanie obrazu komputerowego, samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne</p>
Teksty komputerowe				
<p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;</p> <p>zaznacza fragment tekstu;</p> <p>zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki, usuwa znaki za pomocą klawisza <b>Backspace i Delete</b>; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka;</p> <p>zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt;</p>	<p>wyjaśnia do czego służy edytor tekstu; samodzielnie wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt;</p> <p>samodzielnie wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią.</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines</i>, wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>, wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, parametry czcionki</i>;</p> <p>prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zna pojęcie: <i>justowanie</i>;</p>	<p>formatuje tabelę;</p> <p>wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz <b>Autokształty (Kształy)</b> rysunki ClipArt, obiekty WordArt, pole tekstowe, wstawia symbol do tekstu,</p>	<p>tworzy projekty rysunkowo-tekstowe, potrafi z tabeli wykonać krzyżówkę poddając ją skomplikowanemu formatowaniu, omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>omawia zasady i znaczenie poprawnego formatowania tekstu;</p>
		<p>justuje akapity;</p> <p>dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne</p>		

		miejsce w tym samym dokumencie; wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;		
--	--	--	--	--

## 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.

Programy komputerowe				
2	3	4	5	6
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);	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	tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; tworzy proste procedury	stosuje odpowiednie polecenie do wielokrotnego powtórzenia wybranych czynności; 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