

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 przyjściu 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 VI 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
określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej (np. IBM, Macintosh);	rozdziela elementy zestawu komputerowego; podaje ich przeznaczenie;	omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego, wie, czym jest system operacyjny;	omawia procesy zachodzące w komputerze podczas uruchamiania programu komputerowego, zna jednostki pamięci.	omawia procesy zachodzące w komputerze podczas jego uruchamiania, przelicza i zamienia jednostki pamięci.
Program komputerowy				
2	3	4	5	6
wykonuje operacje w oknie programu, potrafi uruchomić automatyczną aktualizację bazy wirusów programu antywirusowego zainstalowanego w pracowni.	potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z zarażeniem wirusem komputerowym, wymienia sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi; stosuje niektóre z nich	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;	instaluje programy i zna zasady odinstalowywania ich; stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych
Zastosowania komputera i programów komputerowych				
2	3	4	5	6
wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych	omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera	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
Pliki i foldery				
2	3	4	5	6
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	potrafi usuwać wskazane pliki; rozumie, czym jest struktura folderów; rozdziela folder nadrzędny i podrzędny; potrafi tworzyć własne foldery; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na inny nośnik pamięci; potrafi skompresować i zdekompresować folder i plik	tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; rozdziela 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	swobodnie porusza się po strukturze folderów; zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu; rozdziela pliki innych programów po ich rozszerzeniach (np. pokaz slajdów, plikitekstowe, graficzne, utworzone w programie Logo, Gif, Bajt)	tworzy skróty do plików i folderów; porządkuje ikony na pulpicie; wyjaśnia, na czym polega kompresowanie plików i potrafi wskazać korzyści z tego płynące, zna przynajmniej jeden program do kompresowania i potrafi rozpakować w nim plik oraz rozpoznaje go po rozszerzeniu

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.

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
tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aero-graf, Krzywa, Linia, Gumka); 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); wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory nie-standardowe, wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku.	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	przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu; omawia powstawanie obrazu komputerowego, przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne	omawia powstawanie obrazu komputerowego, samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, wstawia i poddaje edycji Auto-kształty (Kształy) , rysunki ClipArt, obiekty WordArt, pole tekstowe, rozgrupowuje i grupuje elementy obrazu, obraca i przesuwa elementy w obrębie obrazu.	omawia przeznaczenie karty graficznej; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne
Teksty komputerowe				
2	3	4	5	6

<p>pisze tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki, usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; samodzielnie wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt; samodzielnie wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią</p>	<p>wyjaśnia do czego służy edytor tekstu; samodzielnie wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt; samodzielnie wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią, wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego</i>, <i>margines</i>, wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu</i>, <i>kursor tekstowy</i>, wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>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; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce</p>	<p> dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu w dokumencie, formatuje tabelę; wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz Autokształty (Kształy) rysunki ClipArt, obiekty WordArt, pole tekstowe, wstawia symbol do tekstu,</p>	<p>tworzy projekty rysunkowo-tekstowe, potrafi z tabeli wykonać krzyżówkę podając ją skomplikowanemu formatowaniu, omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu; omawia zasady i znaczenie poprawnego formatowania tekstu;</p>	<p>w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu, stosując zaawansowane metody obróbki obrazu (np. cień, efekt 3-W, korzysta z siatki rysowania) w tekście, wstawia do tabeli nie tylko tekst, ale też Autokształty (Kształy) rysunki ClipArt, obiekty WordArt, pole tekstowe, wstawia symbol do tekstu w tabeli, przygotowuje projekty na konkursy informatyczne</p>
--	---	--	---	---

Obliczenia za pomocą komputera

2	3	4	5	6
<p>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</p>	<p>wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: <i>wiersz</i>, <i>kolumna</i>, <i>komórka</i>, <i>zakres komórek</i>, <i>adres komórki</i>, <i>formuła</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 na konkretnych liczbach; wykonuje wykres dla jednej i-serii danych; wymienia typy wykresów;</p>	<p>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 wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>	<p>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</p>	<p>samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości; samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie; analizuje formuły funkcji; samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek, do niektórych formuł stosuje blokadę komórek; formatuje elementy wykresu; korzysta z różnych rodzajów wykresów; samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu</p>

Prezentacje multimedialne

2	3	4	5	6

wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów	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	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	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	omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; rozdziela sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach; zapisuje prezentację jako Pokaz programu PowerPoint ; korzysta z przycisków akcji; potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometr; 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.

Programowanie komputerowe				
2	3	4	5	6
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 powtórzenie tych samych czynności i procedury; potrafi dobrać odpowiednie polecenie do rozwiązania danego zadania	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

Wagi poszczególnych ocen: szkolnych.

Na ocenę celującą uczeń musi brać aktywny udział w konkursach informatycznych i zadaniach dodatkowych lub projektach

Ocena na I semestr – waga 5
Praca konkursowa - waga 5

Sprawdzian - waga 5
Praca dodatkowa - waga 4

Kartkówka - waga 3

Praca projektowa - waga 2

Zad. domowe – waga 1 ,

Praca projektowa (złożona) - waga 3
ćwiczenia na lekcji (aktywność) – waga 1

Każdy uczeń ma możliwość poprawienia oceny w ciągu dwóch tygodni, a ocenę ze sprawdzianu w ciągu miesiąca. Każdą zaległą kartkówkę spowodowaną nieobecnością uczeń musi napisać do dwóch tygodni po przyjściu do szkoły, sprawdzian należy napisać do miesiąca po nieobecności, nienapisanie sprawdzianu skutkuje oceną niedostateczną.