|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kryteria wymagań na poszczególne oceny  z zajęć komputerowych w klasie 5SP (1semestr)**  **Justyna Cyrson** | | | | | | |
| **Dział** | **stopień celujący** | **stopień**  **bardzo dobry** | **stopień**  **dobry** | **stopień**  **dostateczny** | **stopień**  **dopuszczający** | **stopień**  **niedostateczny** |
| **I. Nauka jazdy – czyli co można robić w pracowni** | - Uczeń omawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego. Zna wkład polskich uczonych w złamanie szyfru Enigmy.  - buduje w grupie makietę komputera, objaśnia znaczenie przedstawionych elementów.  - przedstawia w formie plakatu historię wybranego systemu operacyjnego.  - tworzy plakat ukazujący historię Internetu.  - tworzy w grupie plakat, przy wykorzystaniu dowolnej techniki plastycznej, plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie.  - sprawnie posługuje się przeglądarką internetową; formułuje zapytania, korzystając z zaawansowanych funkcji.  - przygotowuje w grupie prezentację multimedialną poświęconą wybranemu gatunkowi muzyki. Korzysta przy tym ze zdjęć i multimediów znalezionych w Internecie. | - wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera. Zna ich zastosowanie.  - wyjaśnia zastosowanie pięciu elementów budowy komputera. Wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia.  - wyjaśnia pojęcie „programowanie”. Wymienia kilka systemów operacyjnych. Wymienia przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników. Wyjaśnia ogólnie, czym różnią się wymienione programy.  - Uczeń opisuje korzyści płynące z korzystania z Internetu. Opisuje historię powstania Internetu.  - trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania.  - podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych.  - zna pojęcie licencji „Creative Commons”. Tworzy notatkę o zespole muzycznym wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do innych materiałów multimedialnych. | - potrafi określić przedziały czasowe powstawania maszyn liczących i komputerów. Zna nazwy pierwszych modeli komputerów.  - wyjaśnia zastosowanie trzech elementów budowy komputera. Wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia.  - wymienia przynajmniej trzy systemy operacyjne. Wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym. Wyjaśnia różnice między plikiem a folderem. Porządkuje swój folder na szkolnym komputerze.  - Uczeń wyjaśnia (w bardzo prosty sposób) pojęcie „Internet”. Zna początki powstania Internetu.  - podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych. Wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z wyszukiwarki oraz stron wskazanych w podręczniku. Korzysta z Tłumacza Google.  - wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z Internetu. Korzysta z opcji wyszukiwania zdjęć.  - tworzy notatkę o zespole muzycznym wzbogaconą o materiały multimedialne znalezione w Internecie.  Kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu MS Word. | - uczeń zna podstawowe fakty z historii powstania maszyn liczących i komputerów.  - wymienia elementy zestawu komputerowego. Wymienia trzy przykładowe elementy budowy komputera. Wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia.  - zna i wyjaśnia pojęcie „system operacyjny”. Porządkuje swój folder na szkolnym komputerze, korzystając z pomocy nauczyciela. Rozróżnia pliki i foldery.  - określa Internet mianem sieci komputerów. Wymienia zastosowania Internetu.  - odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej. Znajduje proste hasła za pomocą wyszukiwarki google.pl, znajduje strony internetowe wskazane w podręczniku.  - wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z Internetu. Wyszukuje zdjęcia w Internecie.  - tworzy prostą notatkę o zespole muzycznym. Korzysta z map google.pl. | - potrafi określić, kiedy mniej więcej (z dokładnością do dziesięciolecia) powstał pierwszy komputer; wie, do czego służył.  - wie, czym jest komputer, zna pojęcie zestawu komputerowego.  - rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym komputerze i domowym komputerze.  - wyjaśnia, do czego może służyć Internet.  - wie, do czego służy przeglądarka internetowa.  - ma świadomość, że korzystanie z niektórych zasobów w Internecie jest nielegalne.  - przy pomocy nauczyciela uczeń tworzy prostą notatkę o zespole muzycznym z wykorzystaniem treści znalezionych w Internecie. | - uczeń nie opanował treści z działu I. |
| **II. Malowanie na ekranie – czyli nie tylko proste rysunki w MS Paint 6.1** | - rysuje ilustrację do ostatnio przeczytanej lektury, stosując co najmniej kilka narzędzi programu Paint oraz różnych ich opcji.  - samodzielnie wykonuje rysunek gwiazdki śniegu, praca jest szczególnie staranna i dokładna. Bardzo precyzyjnie narysowane są małe elementy. Praca odwzorowuje rzeczywisty płatek śniegu. Uczeń tworzy prezentację poświęconą wodzie i jej stanom skupienia.  - przygotowuje prezentację poświęconą okrętom pochodzącym z XV–XVIII wieku.  - używając dostępnych narzędzi, w sposób szczególnie twórczy uczeń rysuje sylwetkę statku widzianego z boku.  - przygotowuje w grupie prezentację poświęconą odkryciom geograficznym XV–XVIII wieku.  - tworzy w programie Paint zaproszenie na uroczystość szkolną. Stosuje przy tym efekt 3D oraz starannie rysuje zdobienia tła. | - korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu. Tworzy rysunek wiejskiego krajobrazu. Praca jest przy tym dokładna i staranna.  - samodzielnie wykonuje rysunek gwiazdki śniegu, praca jest staranna i dokładna.  - rysuje rysunek przedstawiający statek. Praca wykonana jest ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły.  - tworzy rysunek przedstawiający statek, ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły.  - rysuje tło z dużą dbałością o szczegóły. Wstawione okręty mają różną wielkość oraz kolorystykę.  - uczeń tworzy tekst z wrażeniem efektu 3D i starannie rysuje tło. | - korzysta z narzędzi programu Paint, efektywnie operuje różnymi typami Pędzli i Wypełnień. Tworzy rysunek „wiejski domek” z ich wykorzystaniem.  - samodzielnie wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu.  - tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem Krzywej.  - wkleja sylwetki okrętów, dokonując ich obrotu (przerzucenie w poziomie).  - tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem cienia oraz tła dla napisu. | - korzysta z narzędzi programu Paint. Tworzy rysunek z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu.  - z niewielką pomocą nauczyciela uczeń wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu.  - tworzy prosty rysunek statku z wykorzystaniem nielicznych linii krzywych.  - wkleja kilka statków bez zastosowania obrotu.  - tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem cienia. | - korzysta z Pędzla i Kolorów programu Paint.  - przy pomocy nauczyciela uczeń wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu, korzystając z metody odbicia i obrotu fragmentu obrazu.  - przy pomocy nauczyciela uczeń tworzy bardzo prosty rysunek statku bez wykorzystania Krzywej.  - z pomocą nauczyciela uczeń tworzy bardzo prosty rysunek statku, bez wykorzystania Krzywej.  - rysuje tło oraz z pomocą nauczyciela wkleja przynajmniej jeden statek.  - tworzy tekst w programie Paint bez zastosowania cienia. | - uczeń nie opanował treści z działu II. |
| **III. Żeglowanie w oceanie informacji – czyli poczta internetowa i sieciowe pogaduszki** | - samodzielnie zakłada alternatywne konto pocztowe.  - przygotowuje w grupie samouczek na temat korzystania z Hotmail.  - tworzy własne emotikony i je przesyła.  - pracując w grupie, uczeń przedstawia scenkę właściwego i niewłaściwego zachowania na czacie  - tworzy kalendarz klasowy, udostępnia go, importuje dostępne kalendarze. | - z pomocą nauczyciela uczeń zakłada konto pocztowe.  - opisuje interfejs poczty Hotmail (bądź innego wybranego przez nauczyciela).  - swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, formatuje wiadomości, używając pojedynczych kontaktów oraz grup.  - przesyła pocztę z załącznikami, korzysta z emotikonów.  - korzysta z czatu w sposób bezpieczny, z poszanowaniem innych użytkowników Internetu.  - tworzy wpisy w kalendarzu klasowym. | - rozumie pojęcia: „użytkownik”, „serwer poczty elektronicznej”. Zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła.  - komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej.  - tworzy grupę kontaktów i dodaje do niej osoby z klasy  - załącza pliki, korzysta z emotikonów  - zaprasza osoby do swoich kontaktów. Akceptuje zaproszenia  - tworzy wpisy cykliczne, np. urodziny znajomych. | - rozumie pojęcie „e-mail”. Wie, jak tworzy się adres e-mail.  - pisze i wysyła list elektroniczny.  - dodaje kontakty do książki kontaktów.  - zna kilka emotikonów. Stosuje zasady netykiety. Wie, jak wstawiać załącznik.  - rozmawia z koleżanką/kolegą na czacie. Zna zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa.  - tworzy wpisy w kalendarzu. Importuje kalendarz klasowy. | - zna pojęcie „poczty elektronicznej”.  - z pomocą nauczyciela uczeń loguje się do poczty Hotmail (bądź innego wybranego przez nauczyciela serwera).  - uczeń czyta pocztę i odpowiada na nią.  - wie, co to jest netykieta i zna niektóre jej zasady.  - wymienia zasady bezpiecznego korzystania z czatu  - wie, do czego służy usługa Kalendarz na koncie Hotmail. | uczeń nie opanował treści z działu III |