|  |
| --- |
| **Kryteria wymagań na poszczególne oceny Przedmiot: zajęcia komputerowe – klasa V SP** **Nauczyciel: Krzysztof Lang****Rok szkolny 2016/2017** |
| **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 |