

## KARTA INFORMACYJNA DLA UCZNIĄ



Przedmiot: **Zajęcia komputerowe** - Klasa V

Uczeń powinien przynosić na lekcję – podręcznik z **podpisaną płytą**,

Grażyna Koba „Zajęcia komputerowe klasy IV-VI”, wyd. MIGRA, zeszyt 16-kartkowy

Podczas zajęć zdobędziesz wiedzę i opanujesz umiejętności z następujących zagadnień:

KOMPUTERY I PROGRAMY	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia komputer, sieć komputerowa, Internet, login /nazwa użytkownika/, hasło, monitor, ekran, płyta CD, DVD, Pen Drive, mysz, wskaźnik myszy, klawiatura, okno, ikona programu, program, skrót programu, dokument komputerowy, umowa licencyjna
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zalogować i wylogować się</li> <li>• uruchamiać programy, których ikony znajdują się na pulpicie lub z menu Start</li> <li>• przestrzegać zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i Internetu, potrafi ocenić możliwe zagrożenia;</li> <li>• znać zasady bezpiecznego posługiwania się Internetem.</li> </ul>
PRACA Z DOKUMENTEM KOMPUTEROWYM	Wiadomości	Pojęcia edytor grafiki, grafik komputerowy, paleta, schowek, zapisywanie pracy na komputerze, odwołanie /cofnięcie/ ostatniej czynności, kasowanie, kopiowanie, wklejanie, zakładka, karta graficzna, przekształcenia obrazu
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> <li>• komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;</li> <li>• tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługiwać się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów);</li> <li>• potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora;</li> <li>• posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym;</li> <li>• korzystać z pomocy dostępnej w programach.</li> </ul>
ANIMACJE KOMPUTEROWE I PROGRAMOWANIE	Wiadomości	Pojęcia: animacja, klatka animacji, obraz animowany, procedura, programowanie,
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne;</li> <li>• potrafi wykorzystać proste polecenia w języku LOGO;</li> <li>• potrafi napisać proste procedury;</li> <li>• potrafi korzystać z programów komputerowych przeznaczonych do tworzenia animacji.</li> </ul>
TEKSTY KOMPUTEROWE	Wiadomości	Pojęcia tekst, edytor tekstu, redagowanie tekstu, spacja, akapit, wcięcie, zaznaczenie fragmentu tekstu, pogrubienie, pochylenie, podkreślenie czcionki, formatowanie tekstu, plik, folder, kopia, WordArt, Clipart; Budowa tabeli i pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka</i> ;
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracować i redagować teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania);</li> <li>• stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączyć grafikę z tekstem;</li> <li>• prawidłowo zapisać i przechować wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzystać z nich.</li> </ul>
PROJEKTY GRUPOWE	Wiadomości	Pojęcia prezentacja, slajd, pokaz multimedialny, tło przezroczyste i nieprzezroczyste
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prawidłowo rozmieszczać elementy na slajdzie, dbać o zachowanie doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;</li> <li>• przygotować i uruchomić pokaz slajdów;</li> <li>• korzystać z poczty elektronicznej przy realizacji projektów.</li> </ul>

### Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów:

- Obserwacja samodzielnej pracy ucznia na lekcji oraz pracy w zespole.
- Wykonywanie samodzielnie ćwiczeń i zadań z wykorzystaniem programów komputerowych.
- Aktywność w czasie zajęć/ za 5 plusów ocena bdb/
- Ćwiczenia sprawdzające i sprawdziany teoretyczne z wiadomości zdobytych na lekcjach zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem
- Sprawdziany praktyczne oraz pisemne /testy/ punktowane, przeliczane są na procenty i oceny zgodnie z WSO.

### Jakie są wymagania na poszczególne stopnie semestralne.

#### Uczeń otrzymuje ocenę:

<b>Niedostateczna</b> gdy nie opanował minimalnej wiedzy określonej programem i nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykorzystać tej wiedzy
<b>Dopuszczająca</b> gdy wiedzę wymaganą przez program opanował w niewielkim zakresie, rozumie tylko najprostsze pojęcia, pracuje niezbyt sprawnie, ale przy pomocy nauczyciela potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę
<b>Dostateczna</b> gdy opanował wiedzę w mniejszym stopniu niż wymaga program, ale bez większych trudności potrafi ją samodzielnie zastosować, zna podstawowe słownictwo informatyczne, jego aktywność na zajęciach jest sporadyczna.

<b>Dobra</b> gdy wiadomości ucznia objęte programem nie są pełne, ale poprawnie wyciąga wnioski ze zdobytej wiedzy i potrafi ją samodzielnie zastosować w pracy z komputerem, zna pojęcia informatyczne
<b>Bardzo dobra</b> gdy zakres poznanej wiedzy ucznia jest pełny, sprawnie i samodzielnie wykorzystuje ją w pracy z komputerem, logicznie i pewnie przekazuje <u>zdo</u> bytą wiedzę używając języka informatycznego.
<b>Celująca</b> gdy uczeń spełnia wymagania oceny bardzo dobrej i osiąga sukcesy w konkursach informatycznych, wykonuje dodatkowe prace na zajęciach w pracowni komputerowej. Aktywnie uczestniczy w zajęciach kółka informatycznego wykonując zadania wykraczające poza program danego szczebla nauczania.