

Karta informacyjna z informatyki dla klasy 4

Przedmiot: Informatyka, klasa 4

Obowiązkowy podręcznik - Grażyna Koba „Teraz bajty (3D). Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa 4” - wyd. Migra

Co uczeń powinien przynieść na lekcję – podręcznik i zeszyt 16-kartkowy w celu ułatwienia pracy na lekcji

Zagadnienia omawiane podczas lekcji:

1. Praca z programem komputerowym – uruchamiamy programy, korzystamy z edytora grafiki, poznajemy zasady pisania tekstu, wykonujemy operacje na oknie programu, pracujemy z folderami.
2. Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany – korzystamy z narzędzi do malowania, uzupełniamy grafikę tekstem.
3. Metody stosowane w komputerowym rysowaniu – wykonujemy operacje na fragmencie rysunku, stosujemy narzędzie: linia i ołówek oraz więcej kolorów, stosujemy sztuczki ułatwiające komputerowe rysowanie.
4. Rysujemy w programie Paint 3D – tworzymy trójwymiarowy projekt, poznajemy inne możliwości programu.
5. Poznajemy środowisko programowania Baltie – budujemy, czarujemy, programujemy, zastępujemy przedmioty.
6. Programujemy historyjki w środowisku Baltie – poznajemy właściwości Baltiego i powtarzamy polecenia, wczytujemy scenę do programu, poznajemy sztuczki.
7. Programujemy historyjki w języku Scratch – tworzymy program, powtarzamy polecenia, zmieniamy tło sceny i dodajemy więcej duszków.
8. Sterujemy duszkiem na ekranie – rysujemy, tworzymy grę.
9. Tworzymy tekst komputerowy – tworzymy akapity i je wyrównujemy, zmieniamy parametry czcionki, wykonujemy operacje na fragmencie tekstu, poznajemy zasady poprawnego pisania, tworzymy listy wypunktowane i numerowane, poznajemy sztuczki ułatwiające komputerowe pisanie.
10. Wyszukujemy informacje w Internecie.

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.
- Ćwiczenia sprawdzające i sprawdziany teoretyczne z wiadomości zdobytych na lekcjach zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem.
- Uczeń otrzymuje oceny za zajęcie wysokiego miejsca w konkursie przedmiotowym oraz za wykonanie dodatkowych prac wyznaczonych przez nauczyciela.
- W ocenie prac pisemnych /testy/ stosowane są Zasady Oceniania zapisane w Statucie Szkoły.

Wymagania na poszczególne oceny:

Niedostateczny: uczeń nie opanował minimalnej wiedzy określonej programem i nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykorzystać tej wiedzy.

Dopuszczający: uczeń wiedzę wymaganą przez program opanował w niewielkim zakresie, rozumie tylko najprostsze pojęcia, pracuje niezbyt sprawnie, ale przy pomocy nauczyciela potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę.

Dostateczny: uczeń 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.

Dobry: 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.

Bardzo dobry: zakres poznanej wiedzy ucznia jest pełny, sprawnie i samodzielnie wykorzystuje ją w pracy z komputerem, logicznie i pewnie przekazuje zdobytą wiedzę używając języka informatycznego.

Celujący: uczeń spełnia wymagania oceny bardzo dobrej, stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, nietypowych, złożonych, osiąga sukcesy w konkursach informatycznych, wykonuje dodatkowe prace na zajęciach w pracowni komputerowej.