

KARTA INFORMACYJNA DLA UCZNIĄ KLASY 4

Przedmiot: *Informatyka*, klasa 4

Obowiązkowy podręcznik - Grażyna Koba „Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. klasa IV”, wyd. MIGRA

Co uczeń powinien przynieść na lekcję – podręcznik i zeszyt 16-kartkowy



Podczas zajęć zdobędziesz wiedzę i opanujesz umiejętności z następujących zagadnień:

KOMPUTERY I PROGRAMY	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia komputer, dysk twardy, pamięć operacyjna, procesor, sieć komputerowa, login /nazwa użytkownika/, hasło, monitor, ekran, dyskietka, płyta, Pen Drive, mysz, wskaźnik myszy, klawiatura, okno, ikona programu, zaznaczanie, program, skrót programu, uruchamianie, dokument komputerowy, wirus komputerowy
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	<ul style="list-style-type: none"> • Zalogować i wylogować się • Przesuwać różne ruchome obiekty na ekranie • Wskazywać i wybierać na ekranie np. kolory • Uruchamiać programy, których ikony znajdują się na pulpicie lub z menu start • Zmieniać wielkość okien i uruchamiać dwa okna programów • Znać zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
EDYTOR GRAFIKI	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia edytor grafiki, grafik komputerowy, paleta, schowek, zapisywanie pracy na komputerze, odwołanie /cofnięcie/ ostatniej czynności, kasowanie, kopiowanie, wklejanie, zakładka
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	<ul style="list-style-type: none"> • Kreślić różne linie i figury na komputerowej kartce, wypełniać kontury kolorem • Zapisać i odczytać dokument w komputerze • Znaleźć gotowy rysunek przechowany w komputerze • Przekształcić rysunek
ŚRODOWISKO PROGRAMOWANIA <i>Baltie</i>	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia: algorytm, język programowania, animacja, obraz animowany,
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Potrafi posługiwać się programem Baltie w trybie <i>Budowanie</i> i <i>Czarowanie</i>; ☞ Pisać proste programy w środowisku Baltie, używając podstawowych poleceń; ☞ Potrafi zastosować wybrane właściwości Baltiego w zadaniach; ☞ Potrafi modyfikować program, stosując powtarzanie poleceń; ☞ Potrafi właściwie określić liczbę powtórzeń operacji ujętych w nawiasach; ☞ Programuje proste historyjki według opisu w podręczniku, stosując polecenia sekwencyjne i powtarzanie poleceń;
PROGRAMOWANIE HISTORYJEK W PROGRAMIE <i>Scratch</i>	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia: animacja, obraz animowany, programowanie, algorytm, pętla i funkcja w programie komputerowym
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Potrafi tworzyć programy w języku Scratch z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, m.in. przesuwać obiekt (duszka) na ekranie i obracać o określony kąt; ☞ Potrafi programować proste historyjki, stosując polecenia sekwencyjne i powtarzanie poleceń; ☞ Potrafi zmienić tło sceny; dodaje nowe duszki, wyświetla napisy na scenie; ☞ Sprawnie korzysta z możliwości edycji rysunków w programie Scratch, przygotowuje własne kostiumy dla duszka; ☞ Tworzy program sterujący duszkiem na ekranie w czterech kierunkach, zależnie od naciśniętego klawisza – stosuje instrukcje warunkowe w programie, ☞ Tworzy prostą grę dla jednego gracza, polegającą na sterowaniu duszkiem na ekranie; ☞ Określa warunki zakończenia gry, stosując polecenie warunkowe; ☞ Próbuje samodzielnie znaleźć i naprawić błędne informacje zapisane w programie
TEKSTY KOMPUTEROWE	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia tekst, edytor tekstu, redagowanie tekstu, spacja, akapit, wcięcie, zaznaczenie fragmentu tekstu, pogrubienie, pochylenie, podkreślenie czcionki, formatowanie tekstu, plik, folder, kopia.
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wpisać tekst na komputerze oraz zmieniać go • Usuwać i zastępować pojedyncze znaki • Zmieniać akapity • Potrafi skorzystać z Malarza formatów. • Poprawiać pisownię wyrazów • Potrafi zastosować listy numerowanie lub wypunktowane • Wydrukować tekst przy użyciu drukarki • Umieszczać gotowe rysunki i teksty na jednej kartce • Zmieniać rysunek lub tekst w zbiorze informacji • Oglądać całą kartkę w pomniejszeniu
INTERNET	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia sieć komputerowa, bezpieczeństwo w sieci, adres internetowy czyli strona WWW, przeglądarka internetowa, poczta elektroniczna, e-mail, książka adresowa, adres skrzynki komputerowej, załącznik do listów, wysyłanie i odbieranie listu komputerowego,

		Spam
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukiwać strony internetowe o wskazanym adresie • Zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu • Wyszukać hasła w encyklopedii internetowej • Poprawnie redagować list elektroniczny stosując zasady /netykiety/ • Zna różnicę między formatem tekstowym a HTML

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

Jakie są wymagania na poszczególne stopnie semestralne.

Uczeń otrzymuje ocenę:

Niedostateczna gdy nie opanował minimalnej wiedzy określonej programem i nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykorzystać tej wiedzy
Dopuszczająca gdy wiedzę wymaganą przez program opanował w niewielkim zakresie, rozumie tylko najprostsze pojęcia, pracuje niezbyt sprawnie, ale przy pomocy nauczyciela potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę
Dostateczna 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.
Dobra 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
Bardzo dobra gdy zakres poznanej wiedzy ucznia jest pełny, sprawnie i samodzielnie wykorzystuje ją w pracy z komputerem, logicznie i pewnie przekazuje zdobytą wiedzę używając języka informatycznego.
Celująca 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.