

KARTA INFORMACYJNA DLA UCZNIA



Przedmiot: **Informatyka** - Klasa V

Co uczeń powinien przynieść na lekcję – podręcznik Grażyna Koba „Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa V”, 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, karta graficzna, drukarka 3D, kamera internetowa, nośniki pamięci masowej /płyta CD, DVD, Pendrive, Blu-Ray/; 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"> • zalogować i wylogować się • uruchamiać programy, których ikony znajdują się na pulpicie lub z menu Start • poruszać się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik; • potrafi kopiować i przenosić pliki do innego folderu i na inny nośnik i zmieniać nazwę istniejącego pliku;. • Wie na czym polega kompresja plików;
PRACA Z DOKUMENTEM KOMPUTEROWYM GRAFIKA KOMPUTEROWA	Wiadomości	Pojęcia edytor grafiki, grafik komputerowy, paleta, schowek, zapisywanie pracy na komputerze, odwołanie /cofnięcie/ ostatniej czynności, kasowanie, kopiowanie, wklejanie, piksel, karta graficzna, przekształcenia obrazu, skaner
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; • rysować wielokąty i stosować narzędzie Krzywa oraz Lupa do tworzenia rysunków. • przekształcać obraz /odbicia lustrzane i obroty/ oraz rozciągać. • tworzyć foldery, kopiować i przenosić pliki we wskazane miejsca. • posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym; • korzystać z pomocy dostępnej w programach.
LISTY ELEKTRONICZNE	Wiadomości	Poczta elektroniczna, adres e-mail, netykieta, załącznik, książka adresowa, komunikator internetowy, serwis społecznościowy, blog, czat, cyberprzemoc, oprogramowanie antywirusowe.
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • korzystać z konta pocztowego; • wysłać list elektroniczny z załącznikiem; • stosować zasady netykiety • bezpiecznie korzystać z komputera i Internetu
ANIMACJE W ŚRODOWISKU PROGRAMOWANIA BALTIE	Wiadomości	Pojęcia: skrypt, animacja, obraz animowany, programowanie, układ współrzędnych, sterowanie
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • projektować i tworzyć proste animacje. • potrafi wykorzystać proste i złożone polecenia w języku Baltie. • potrafi utworzyć program, stosując polecenia sekwencyjne sterujące duszkiem na ekranie w programie SCRATCH; • programować trudniejsze historyjki, sterując duszkiem na ekranie i ustalając odpowiednie współrzędne pozycji duszka; • potrafi poprawnie zastosować polecenia warunkowe do rysowania ciekawych kompozycji z figur geometrycznych
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, grupowanie obiektów; Budowa tabeli i pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka</i> ;
	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • opracować i redagować teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki) • stosować podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączyć grafikę z tekstem; • prawidłowo zapisać i przechować wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzystać z nich.
ZADANIA PROJEKTOWE	Wiadomości	Pojęcia; scena, animowana historyjka,
BALTIE I SCRATCH TEKST I GRAFIKA	Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi rozwiązywać zadania wymagające zastosowania poznanych możliwości programów Baltie i Scratch

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
- 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.