KRYTERIA OCENIANIA ROK SZKOLNY 2015/2016

Przedmiot: zajęcia komputerowe

Klasa: szósta

Zasady oceniania:

Ocenie podlegają następujące formy aktywności:

- zadania praktyczne wykonywane na komputerze podczas lekcji oraz w domu;

- zadania w ćwiczeniach (karty pracy), które dotyczą gównie posiadanej przez ucznia wiedzy;

- kartkówki oraz sprawdziany pisemne i praktyczne;

- zadania dodatkowe: przygotowanie wytworu multimedialnego lub gazetki ściennej do pracowni komputerowej.

Oceny za poszczególne formy aktywności są odnotowane przez nauczyciela w dzienniku lekcyjnym. Są jawne dla tylko ucznia i jego rodziców (opiekunów), wpisywane do dzienniczka ucznia lub w przypadku jego braku do zeszytu ćwiczeń (zeszytu informacji) oraz podpisywane przez rodzica (opiekuna).

Każda ocena cyfrowa, którą uczeń otrzymuje opatrzona jest informacją słowną nauczyciela.

Postępy ucznia w nauce i zdobywanych umiejętnościach są oceniane w stopniach od 1-6.
Ocena śródroczna i końcowa nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.

W kl. IV - VI  uczeń ma prawo do jednorazowego zgłoszenia nieprzygotowania się do zajęć.

Uczeń jest zobowiązany na każde zajęcia przynosić pendriva.

**Ocena niedostateczna**

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

 **-** nie opanował minimum, określonego poniżej na ocenę dopuszczającą.

**Ocena dopuszczająca**

Uczeń uruchamia program Baltie. Wstawia przedmiot z Banku przedmiotów. Tworzy prostą sceną. Uczeń uruchamia Tryb: Czarowanie. Kieruje postacią Uczeń zna podstawowe rozkazy Baltiego (Idź, Skręć). Uczeń zna polecenia: Wstaw scenę, Tempo. Uczeń przepisuje program z podręcznika. Uczeń tworzy w zespole grę „Napraw samochód Baltiego” bądź inną, polegającą na odszukiwaniu przez postać różnych przedmiotów i przenoszeniu ich w dane miejsca. Postać w grze powinna być sterowana za pomocą klawiatury lub/i myszki. Uczeń uruchamia program Audacity. Z pomocą nauczyciela importuje materiał dźwiękowy, potrafi odtworzyć dźwięk. Uczeń wie, do którego gniazda podłączyć mikrofon.
Z pomocą nauczyciela nagrywa swój głos. Z pomocą nauczyciela uczeń importuje nagranie lektora. Uczeń współtworzy Uczniowski Magazyn Radiowy. Nagrywa materiały, montuje, podkłada muzykę. Z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP. Wie, jak włączyć okno warstw. Z pomocą nauczyciel uczeń tworzy napis. Uczeń otwiera zdjęcie w programie GIMP. Zaznacza obiekt. Pracując w grupie, uczeń tworzy plakat do filmu. Korzysta ze zdjęć własnych i znalezionych w Internecie, posługuje się tworzeniem tekstu i fotomontażem oraz innymi technikami poznanymi na zajęciach.

**Ocena dostateczna**

Uczeń wstawia przedmioty co najmniej z trzech ekranów Banku przedmiotów. Zapisuje scenę. Uczeń rysuje prostą scenę. Uczeń tworzy prosty program z zastosowaniem rozkazów (Idź, Skręć, Liczba powtórzeń). Korzysta z pomocy w programie Baltie. Uczeń wstawia scenę do programu, korzysta z polecenia Czarowanie bez chmurki. Uczeń dokonuje analizy programu w podręczniku. Uczeń zna podstawowe narzędzia Audacity (Pasek pilota). Zna różnicę między projektem a wyeksportowanym plikiem. Uczeń nagrywa głos, odsłuchuje go i usuwa niepotrzebne elementy. Uczeń nagrywa swój głosImportuje podkład dźwiękowy. Eksperymentuje z efektami specjalnymi. Uczeń rozumie pojęcie warstwy. Tworzy nową warstwę. Zna niektóre narzędzia programu GIMP. Korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem. Uczeń rozróżnia warstwę tekstową od graficznej. Używa opcji Tekst na zaznaczenie. Z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz. Reguluje jasność i kontrast obrazu. Zaznacza obiekt.

**Ocena dobra**

Uczeń tworzy własne przedmioty. Tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę. Uczeń rysuje scenę, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów. Uczeń wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń, dzieli linie kodu. Uczeń zmienia postać Baltiego. Na podstawie programu w podręczniku uczeń programuje sterowanie Baltiem za pomocą klawiatury. Rozumie pojęcie instrukcji warunkowych. Uczeń rozpoznaje ciszę i dźwięk na wykresie, zaznacza fragmenty nagrania. Uczeń montuje materiały na dwóch ścieżkach. Dzieli materiał na części. Uczeń korzysta z narzędzia Obwiedni dźwięku. Uczeń rysuje na różnych warstwach. Zmienia kolejność warstw. Uczeń zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną. Zmienia parametry wpisanego tekstu. Wypełnia zaznaczenie. Uczeń używa opcji Dodaj do zaznaczenia. Kopiuje i wkleja zaznaczone elementy.

**Ocena bardzo dobra**

Uczeń tworzy szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów. Uczeń tworzy scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty. Praca jest wykonana starannie Uczeń tworzy prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy. Uczeń wykorzystuje „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie. Tworzy program przedstawiający wyjście Baltiego i Baltycjusza z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku). Uczeń tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego. Potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania Baltiego z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If). Uczeń wycina niepotrzebne fragmenty nagrania. Eksportuje zmontowany materiał. Uczeń łączy zmontowane materiały. Eksportuje gotowy montaż. Uczeń łączy nagranie lektora z plikiem muzycznym i stosuje efekty specjalne. Uczeń korzysta z różnych ustawień pędzli. Zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw. Uczeń wylewa gradient do zaznaczenia. Używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia. Twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami. Uczeń stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.

**Ocena celująca**

Uczeń tworzy własny Bank przedmiotów, które wykorzysta do przedstawienia szkoły (wg zadania w podręczniku). Korzystając ze stworzonych przez siebie przedmiotów, uczeń tworzy w Trybie: Czarowanie obraz szkolnej pracowni komputerowej oraz osób w niej pracujących. Uczeń pisze program zmieniający scenę w szachownicę (pola 2x2), używając zagnieżdżonych Pętli. Uczeń programuje zmianę pór dnia z wykorzystaniem scen oraz ruch słońca (wg polecenia z podręcznika). Uczeń przygotowuje grę, której celem będzie przejście przez tunele z pułapkami. Gra powinna zawierać instrukcje warunkowe (If) oraz powinny być wykorzystane zmiany scen, gdy Baltie osiągnie określony punkt na ekranie. Uczeń montuje plik dźwiękowy z materiałów dostępnych w Cyfrotece. Uczeń przygotowuje prezentację o pierwszym urządzeniu zdolnym do zapisania głosu (fonografie Edisona). Uczeń przygotowuje w grupie słuchowisko. Pracując w grupie, uczeń rysuje model Układu Słonecznego. Korzystając z dowolnych narzędzi i filtrów, uczeń tworzy wrażenie trójwymiarowości napisu. Uczeń stosuje niewielki fotomontaż na zrobionym przez siebie zdjęciu.