

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi dla przedmiotu *zajęcia komputerowe* (na poziomie szkoły podstawowej)

Autor: Wojciech Hermanowski

Uwaga! W wymaganiach dla wyższych ocen zawierają się również wymagania na oceny niższe.

Temat (rozumiany jako lekcja)	Wymagania na ocenę dopuszczającą. Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną. Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą. Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą. Uczeń:	Wymagania na ocenę celującą. Uczeń:
Regulamin i przepisy BHP obowiązujące w pracowni informatycznej; organizacja zajęć	Każdy uczeń: - zna zagrożenia związane z niewłaściwym korzystaniem z komputera - dba o sprzęt w pracowni - bezpiecznie korzysta z urządzeń elektrycznych w pracowni - przyjmuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem - przestrzega przepisów regulaminu pracowni				
Komputer pomaga w pracy					
Komputerowa reklama sklepiku	- wyjaśnia, na czym polega skuteczność reklamy - wie, na czym polega różnica pomiędzy grafiką rastrową a wektorową	- wykorzystuje podstawowe narzędzia edytora grafiki wektorowej, np. ołówek, wielokąt, tekst - tworzy ozdobny napis w edytorze InkScape, korzystając z efektów - zapisuje rysunek wektorowy w	- sprawnie posługuje się narzędziami do kreślenia i kolorowania - sprawnie posługuje się narzędziem Strzałka do zmiany kształtu, proporcji itp. cech obiektów wektorowych - drukuje gotowy rysunek	- estetycznie rozmieszcza elementy graficzne w polu edycyjnym - wykorzystuje schowek do powielania obiektów - zmienia perspektywę obiektów wektorowych	- wykorzystuje opcje zmiany parametrów narzędzi w edytorze grafiki wektorowej - wykonuje i drukuje estetyczną wizytówkę

		formacie JPG	- tworzy estetyczne kartki z cenami towarów	- tworzy estetyczny plakat reklamowy	
Tabela dyżurów	- edytuje prosty tekst w edytorze OpenOffice	- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o odpowiedniej liczbie kolumn i wierszy - wykonuje tabelę przystosowaną do wpisywania dyżurów uczniów w szkolnym sklepiku i ich danych, takich jak imię, nazwisko, klasa, telefon itp. - wypełnia tabelę danymi	- formatuje tekst wewnątrz pól tabeli - dodaje obramowanie tabeli - zapisuje dokument z tabelą utworzoną za pomocą edytora OpenOffice Writer lub LibreOffice Writer w formacie zgodnym z MS Word	- modyfikuje tabelę w edytorze tekstu: dodaje kolor oraz zmienia ilość kolumn i wierszy	- tworzy złożone tabele o różnych wielkościach pól itp.
Komputer w redakcji gazety					
Gazetka szkolna	- wie, jak funkcjonuje redakcja gazety i jakie działają na nią składają	- samodzielnie analizuje swoje zdolności i umiejętności oraz proponuje dział, w którym chciałby pracować, określając zakres obowiązków	- określa zakres prac poszczególnych działów i obowiązki ich członków	- organizuje zespół do obsługi danego działu gazetki - wyznacza rodzaje sprzętu i programów komputerowych potrzebnych do pracy zespołu	- proponuje prawidłową strukturę redakcji gazetki szkolnej

Dział graficzny gazetki szkolnej	<ul style="list-style-type: none"> - wie, czym jest nagłówek gazety - tworzy prosty nagłówek w edytorze grafiki wektorowej składający się z nieformatowanych liter 	<ul style="list-style-type: none"> - po dyskusji w zespole ustala tytuł gazetki - układa litery nagłówka w odpowiednich miejscach, tworząc kompozycję nagłówka - zmienia kolor czcionek nagłówka 	<ul style="list-style-type: none"> - zmienia proporcje i inne parametry liter nagłówka - obraca litery o odpowiedni kąt - dodaje elementy graficzne do nagłówka 	<ul style="list-style-type: none"> - zapisuje – eksportuje nagłówek do formatu JPG w takiej formie, by mógł być bez strat jakości wstawiany do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> - eksportuje nagłówek do innych formatów graficznych, np. PNG
Dział składu komputerowego	<ul style="list-style-type: none"> - świadomie i odpowiedzialnie przyjmuje obowiązki wynikające z jego roli w redakcji gazetki - pisze artykuły w edytorze tekstu MS Word lub OpenOffice.org Writer (LibreOffice) - czyta internetowe wydania gazet lub czasopism 	<ul style="list-style-type: none"> - wstawia do dokumentu tekstowego nagłówek i umieszcza go w odpowiednim miejscu - edytuje własne artykuły - drukuje szkolną gazetkę 	<ul style="list-style-type: none"> - przejmuje kolejno różne funkcje w szkolnej redakcji gazetki - wkleja w edytorze tekstu za pośrednictwem schowka artykuły kolegów - wstawia ilustracje do artykułów 	<ul style="list-style-type: none"> - eksportuje gazetkę z edytora tekstu do postaci HTML i odczytuje ją w przeglądarce 	<ul style="list-style-type: none"> - podejmuje próbę wysłania gazetki w postaci HTML do sieci
I Ty możesz zostać programistą					
Układanie programów	<ul style="list-style-type: none"> - wie, czym jest język programowania 	<ul style="list-style-type: none"> - układa wstępny projekt programu 	<ul style="list-style-type: none"> - układa szczegółowy projekt programu 	<ul style="list-style-type: none"> - przewiduje wszystkie możliwe 	<ul style="list-style-type: none"> - sporządza dokładny projekt gry z kilkoma

komputerowych – przygotowania	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jak powstają programy komputerowe - wie, jakie oprogramowanie jest potrzebne do stworzenia własnych programów komputerowych 	komputerowego, np. gry zręcznościowej	komputerowego, np. gry zręcznościowej	sytuacje, które mogą zajść w czasie gry - ustala kolizje pomiędzy obiektami i określa sposób ich reakcji	stopniami trudności lub większą liczbą plansz
Podstawowe polecenia języka programu Scratch	- instaluje i uruchamia środowisko programistyczne Scratch	- zna przeznaczenie i funkcje poszczególnych pól środowiska Scratch - określa ogólne przeznaczenie rozkazów z poszczególnych grup	- sprawnie układa i prawidłowo łączy rozkazy w polu edycji - skaluje poszczególne pola	- przegląda i planuje wykorzystanie sprite'ów zgromadzonych w kolekcji	- podejmuje próby uruchamiania prostych programów
Pierwszy program	- wie, w jaki sposób można zaimportować do gry tło i inne elementy graficzne - opisuje właściwości sprite'ów	- importuje na plansze gry wszystkie potrzebne elementy graficzne – sprite'y	- zmienia parametry sprite'ów, np. ich wielkość - tworzy własne sprite'y potrzebne w grze za pomocą edytora środowiska Scratch	- importuje elementy graficzne, np. tła, spoza folderów środowiska Scratch	- samodzielnie tworzy komplet sprite'ów i tła do planszy gry
Układamy program gry komputerowej	- rozumie pojęcie współrzędnych	- układa prosty program poruszający	- układa programy ustawiające obiekty	- samodzielnie układa program odbijający	- uzupełnia program o dodatkowy ruch

	<ul style="list-style-type: none"> - wie, że program składać się będzie z podprogramów – obiektów ułożonych dla poszczególnych sprite`ów i elementów gry 	<ul style="list-style-type: none"> piłką – odbijający ją od krawędzi planszy - układa program poruszania bohaterem gry za pomocą myszy lub klawiszy 	<ul style="list-style-type: none"> w odpowiednim miejscu 	<ul style="list-style-type: none"> piłkę pod różnymi kątami 	<ul style="list-style-type: none"> sprite`a, np. obrót w czasie przesuwania
	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia oczekiwane reakcje sprite`ów na kolizję z innymi obiektami gry 	<ul style="list-style-type: none"> - układa programy komputerowe z wykorzystaniem pętli i instrukcji warunkowych, wykorzystując edytor programu Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> - umie wykorzystać w programie różne sposoby reagowania na zetknięcie się sprite`ów na ekranie - układa programy dla poszczególnych sprite`ów reagujące na kolizję z innymi elementami gry - uzupełnia programy poruszające sprite`ami o wykrywanie kolizji i odpowiednią reakcję na nie 	<ul style="list-style-type: none"> - wprowadza do programu licznik punktów i czasu - układa program obsługi licznika i czasomierza uwzględniający kolizje, np. piłki z bramką 	<ul style="list-style-type: none"> - wprowadza udoskonalenia programu, dodając dodatkowe utrudnienia, np. zwiększenie prędkości obiektu, lub dodaje dodatkowe poziomy trudności
Testy i poprawki	<ul style="list-style-type: none"> - testuje ułożony program 	<ul style="list-style-type: none"> - zauważa błędy w działaniu programu - lokalizuje fragmenty programu 	<ul style="list-style-type: none"> - poprawia błędnie działające programy - zmienia niektóre parametry, np. 	<ul style="list-style-type: none"> - projektuje kolejne wersje programu 	<ul style="list-style-type: none"> - stosuje komentarze do poszczególnych programów-obiektów

		odpowiadające za błędne działanie	szybkość obiektów w celu zwiększenia atrakcyjności gry		
--	--	--------------------------------------	--------------------------------------------------------------	--	--