**KARTA KOŃCOWEJ OCENY OPISOWEJ KOMPETENCJI UCZNIA**

**szkolenie: „Zajęcia programowania w klasach i-iii szkoły podstawowej   
w środowisku SCRATCH”**

*w ramach projektu „Razem odkryjmy świat programowania – szkolenia dla nauczycieli i uczniów   
z podregionu krośnieńskiego” Nr umowy* ***POPC.03.02.00-00-0135/17*** *współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Działanie* ***3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.***

**NAZWA SZKOŁY/PLACÓWKI OŚWIATOWEJ**…………………………………………………………..….…………………………………………..….…………………………...

**IMIĘ I NAZWISKO NAUCZYCIELA**………………………………………………………………………….…………………………………

**IMIĘ I NAZWISKO UCZNIA** ……………………………………………………………..…………………

***Uwaga!*** *Proszę wstawić znak „X” w rubryce odpowiedniego poziomu opanowania kompetencji przez ucznia.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **LP** | **KOMPETENCJE UCZNIA (wiadomości i umiejętności)** | **POZIOM WIEDZY LUB UMIEJĘTNOŚCI UCZNIA** | | |
| **niski** | **średni** | **wysoki** |
|  | **Definiowanie problemu / sytuacji problemowej samodzielnie lub w grupie.** Uczeń opanował:   * oznaczanie i nazywanie położenia punktu według dwóch współrzędnych * kodowanie i rozkodowywanie obrazu wg. podanych współrzędnych * dodawanie oraz tworzenie nowego duszka * zasady prostych gier rozwijających logiczne myślenie typu: „Gra w statki”, „Kółko i krzyżyk” |  |  |  |
|  | **Analiza problemu/ sytuacji problemowej**. Uczeń zna:   * wybrane metody oraz zasady prowadzenia analizy problemu/sytuacji problemowej * kodowanie liter w systemie binarnym * odkodowywanie liter z systemu binarnego * zasady pracy na platformie GODZINA KODOWANIA * główne menu programu SCRATCH * narzędzia programu SCRATCH |  |  |  |
|  | **Szukanie różnych dróg rozwiązań/ problemu/ sytuacji problemowej.** Uczeń potrafi:   * poszukiwać różnych dróg rozwiązań problemu: podaje rozwiązanie jako schemat na papierze lub proponuje gotowy algorytm wg. własnego pomysłu * pisać proste polecenia i instrukcje w środowisku SCRATCH * rozrysować problem na jego mniejsze podproblemy, np. algorytm parzenia herbaty, mycie zębów * tworzyć tła sceny * korzystać z narzędzi edytora tła * implementować gry w środowisku Scratch |  |  |  |
|  | **Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu/sytuacji problemowej.** Uczeń potrafi:   * znaleźć najefektywniejszą drogę rozwiązania zarówno w wybranym środowisku programowania, jak i poza nim (SCRATCH, gry edukacyjne, wizualne karty pracy, dyktanda graficzne)  napisać skrypt krok po kroku  * napisać skrypt uproszczony z wykorzystaniem bloku „powtórz” * stosować bloczek „zawsze” * stosować bloczek „jeżeli” |  |  |  |
|  | **Opracowanie algorytmu prowadzącego do rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej.** Uczeń rozumie i zna:   * podstawowe pojęcia i ich znaczenie, typu *duszek, scena, skrypt, kostium, remiks, udostępnianie, algorytm, programowanie wizualne, blok funkcjonalny, serwis społecznościowy, lista kroków*, *pętla* - w sensie intuicyjnym (bez znajomości definicji) * dostępne bloczki za pomocą, których można kodować * różne sposoby uruchamiania skryptów |  |  |  |
|  | **Sprawdzenie poprawności działania opracowanego algorytmu (czyli otrzymania zakładanego wyniku/ osiągnięcia zakładanego celu) poza środowiskiem wizualnego programowania lub innym środowiskiem programistycznym.** Uczeń potrafi:   * uruchomić algorytm * modyfikować skrypt prostej gry * dostrzec błędy w skrypcie * poprawić błąd –dokonać debugowania |  |  |  |
|  | **Tworzenie prostego programu będącego realizacją opracowanego algorytmu w środowisku wizualnego programowania lub innym środowisku programistycznym.** Uczeń potrafi   * pracować indywidualnie i w grupie * narysować własną scenę * stworzyć własnego duszka * określić zdarzenia dotyczące zachowania duszka * zmieniać kostiumy duszka * napisać skrypt * określać położenie duszka * grać w gry edukacyjne poprzez pisanie skryptów: FLAPPY, MINECRAFT |  |  |  |
|  | **Testowanie programu w środowisku wizualnego programowania lub** **innym środowisku programistycznym.** Uczeń potrafi:   * uruchomić program * wprowadzać niezbędne parametry * dostrzec błąd * zaproponować rozwiązanie niwelujące błąd w skrypcie |  |  |  |
|  | **Prezentacja rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej.** Uczeń potrafi:   * omówić problem * przedstawić zastosowane przez siebie rozwiązania * ocenić stopień trudności * dostrzec podobieństwa w innych rozwiązaniach * dokonać samooceny wykonania zadania |  |  |  |
| **PODSUMOWANIE – ŁĄCZNIE** | |  |  |  |

**INTERPRETACJA WYNIKÓW:**

1. **POZIOM NISKI** – uczeń w stopniu niezadowalającym opanował wiedzę i umiejętności przewidziane w programie „Zajęcia programowania w klasach I-III szkoły podstawowej w środowisku SCRATCH” w zakresie programowania w wizualnym środowisku. W przyszłości należałoby ponownie przepracować z dzieckiem treści ujęte w ww. programie. W przypadku braku pozytywnych efektów wskazane jest przebadanie dziecka w poradni psychologiczno-pedagogicznej oraz stworzenie indywidualnego programu wspomagania rozwoju ucznia.
2. **POZIOM ŚREDNI** – uczeń w stopniu dobrym opanował wiedzę i umiejętności przewidziane w programie „Zajęcia programowania w klasach I-III szkoły podstawowej w środowisku SCRATCH” w zakresie programowania w wizualnym środowisku. Może mieć jeszcze problem z niektórymi zagadnieniami. Aby mogło w przyszłości sprostać wymaganiom, konieczne jest wprowadzenie dodatkowych działań w klasach programowo wyższych, mających na celu rozwijanie słabszych obszarów kompetencji. Zasadne byłoby zastosowanie indywidualnej dodatkowej pracy z uczniem nauczycieli lub rodziców.
3. **POZIOM WYSOKI** – uczeń w stopniu bardzo dobrym opanował wiedzę   
   i umiejętności przewidziane w programie „Zajęcia programowania w klasach I-III szkoły podstawowej w środowisku SCRATCH” w zakresie programowania w wizualnym środowisku. Dzięki dalszej systematycznej pracy wychowawczej i edukacyjnej szkoły będzie w stanie pogłębiać swoje kompetencje w klasach programowo wyższych.

……………………………………………… ………………………………………………………….

*(Miejscowość, dnia) (Czytelny podpis nauczyciela)*

*Dziękujemy za wypełnienie ankiety*