

## 1. WPROWADZENIE

UWAGA! PONIŻSZY RAPORT MA JEDYNIIE CHARAKTER INFORMACYJNY, **A TEST NIE POWINIEN BYĆ WYKONYWANY NA OCENĘ**. RAPORT POZWALA NAUCZYCIELOWI POZNAĆ STOPIEŃ PRZYGOTOWANIA UCZNIÓW PRZED REALIZACJĄ TEMATÓW W KLASIE PIERWSZEJ ORAZ POZIOM ZNAJOMOŚCI NIEKTÓRYCH PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH I JĘZYKÓW PROGRAMOWANIA.

JAK CZYTAĆ RAPORT?

Raport z testu daje nauczycielowi wgląd w wiedzę posiadaną przez uczniów na dwóch płaszczyznach:

I. Poziom przygotowania uczniów przed realizacją treści nauczania w klasie pierwszej.

W teście sprawdzane są zagadnienia, które uczniowie powinni byli poznać w szkole podstawowej. Ich znajomość może być przydatna do przyswojenia treści z klasy pierwszej szkoły ponadpodstawowej.

**Rodzaj wniosków dla nauczyciela:**

- Które tematy mogą zrealizować z klasą bez specjalnego wprowadzenia, ponieważ wiedza jest wystarczająca?
- Którym tematom muszę poświęcić więcej uwagi i szczegółowo je wyjaśnić, korzystając z podręcznika?

II. Znajomość wybranych programów użytkowych i języków programowania.

W teście występują również pytania dotyczące znajomości konkretnych programów użytkowych i języków programowania (należy wziąć pod uwagę fakt, że uczeń mógł realizować podstawę programową z wykorzystaniem wybranego programu użytkowego i środowiska programowania – i nie wszystkich wymienionych poniżej).  
Programy i języki programowania, które są uwzględnione w teście:

- GIMP
- Power Point
- MS Word/ Open Office
- Baltie
- Scratch
- Python
- C++

**Rodzaj wniosków dla nauczyciela:**

- Jaki jest poziom znajomości programów użytkowych wśród moich uczniów?
- Który język programowania najlepiej wprowadzić w klasie pierwszej?
- Który język wizualny jest bliższy moim uczniom? W jakim stopniu mogę się na niego powoływać podczas wyjaśniania zagadnień z z programowania?

## 2. INFORMACJE OGÓLNE

Szkoła:

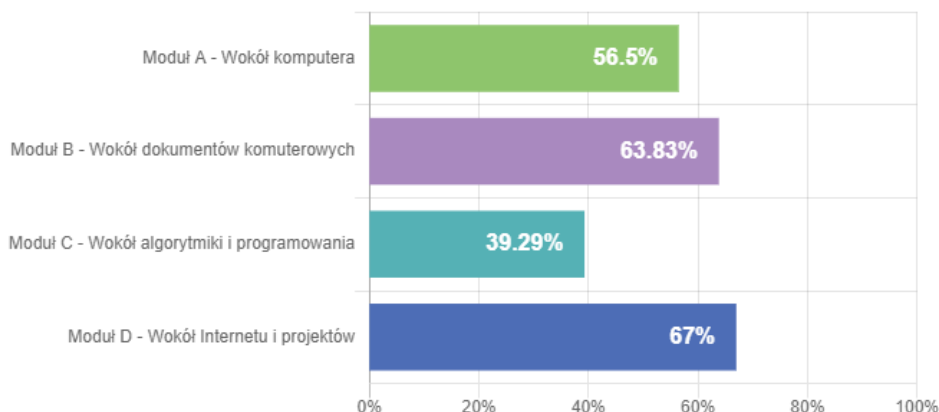
Klasa: 1a

Liczba uczniów: 4

Czas zakończenia testu: 2019-08-23 11:20:10

## 3. PODSUMOWANIE

Stopień przygotowania klasy do realizacji poszczególnych modułów (średni wynik klasy dla modułów)



### 3. PODSUMOWANIE CD.

Średni wynik klasy w podziale na zagadnienia (od najlepiej do najgłębiej znanego uczniom):

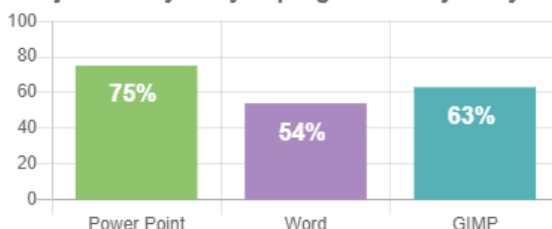
ZAGADNIENIE	% PUNKTÓW (ŚREDNIA DLA KLASY)	TEMATY Z PODRĘCZNIKA, KTÓRYCH DOTYCZY ZAGADNIENIE
programowanie Scratch	75 %	C1-C5
multimedia	75 %	B4
Internet	67 %	D1-D3
grafika	63 %	B3
komputer (rodzaje pamięci masowej, funkcje systemów operacyjnych)	57 %	A1-A2
edytor tekstu	54 %	B1-B2
programowanie Baltie	50 %	C1-C5
algorytmika	50 %	C1-C5
programowanie Python	25 %	C1-C5
programowanie C++	25 %	C1-C5

### Znajomość wybranych programów użytkowych\*

\*W teście sprawdzany był poziom znajomości tylko tych programów, które będą realizowane w klasie pierwszej dla podręcznika z serii Teraz bajty

PROGRAM	% PUNKTÓW (ŚREDNIA DLA KLASY)
Power Point	75 %
Word	54 %
GIMP	63 %

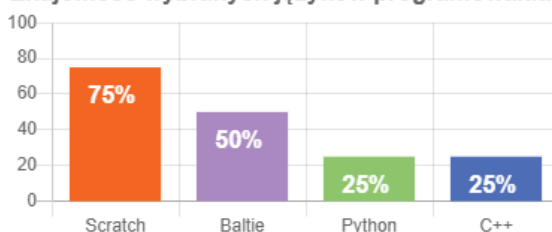
Znajomość wybranych programów użytkowych



### Znajomość wybranych języków programowania

JĘZYK PROGRAMOWANIA	% PUNKTÓW (ŚREDNIA DLA KLASY)
Scratch	75 %
Baltie	50 %
Python	25 %
C++	25 %

Znajomość wybranych języków programowania



Uwaga! Uczniowie zgodnie z przejściową podstawą programową nie musieli uczyć się języków wysokiego poziomu (tj. C++ lub Python). Poniższe wyniki mają jedynie charakter informacyjny. Uczniowie powinni natomiast mieć dobrze opanowany jeden z języków wizualnych (np. Scratch, Baltie).

### 4. WYNIKI SZCZEGÓŁOWE

#### A MODUŁ A – Wokół komputera

<b>Sprawdzane zagadnienia:</b>	<b>Średni wynik dla klasy dla modułu:</b>
komputer (rodzaje pamięci masowej, funkcje systemów operacyjnych)	5,5 pkt. / max. 10 pkt. (57 %)

<b>Pytanie:</b>	<b>Średnia dla klasy:</b> 2,5 pkt. / max 4 pkt.
[Redacted question text]	

Odpowiedzi	% osób, która zaznaczyła daną odpowiedź:
[Redacted answer]	75 %
[Redacted answer]	75 %
[Redacted answer]	75 %
[Redacted answer]	0 %
[Redacted answer]	75 %
[Redacted answer]	25 %

<b>Pytanie:</b>	<b>Średnia dla klasy:</b> 3,0 pkt. / max 6 pkt.
[Redacted question text]	

Odpowiedzi	% osób, która zaznaczyła daną odpowiedź:
[Redacted answer]	50 %
[Redacted answer]	25 %
[Redacted answer]	75 %
[Redacted answer]	0 %
[Redacted answer]	50 %

### B MODUŁ B – Wokół dokumentów komputerowych

<b>Sprawdzane zagadnienia:</b>	<b>Średni wynik dla klasy dla modułu:</b>
grafika, edytor tekstu, multimedia	12,3 pkt. / max. 20 pkt. (64 %)

<b>Pytanie:</b>	<b>Średnia dla klasy:</b> 2,3 pkt. / max 3 pkt.
[Redacted]	

Odpowiedzi	% osób, która zaznaczyła daną odpowiedź:
[Redacted]	75 %
[Redacted]	0 %
[Redacted]	0 %

<b>Pytanie:</b>	<b>Średnia dla klasy:</b> 1,5 pkt. / max 3 pkt.
[Redacted]	

Odpowiedzi	% osób, która zaznaczyła daną odpowiedź:
[Redacted]	50 %
[Redacted]	25 %

<b>Pytanie:</b>	<b>Średnia dla klasy:</b> 2,0 pkt. / max 4 pkt.
[Redacted]	

Odpowiedzi	% osób, która zaznaczyła daną odpowiedź:
[Redacted]	75 %
[Redacted]	25 %
[Redacted]	25 %
[Redacted]	75 %

### C MODUŁ C – Wokół algorytmiki i programowania

Sprawdzane zagadnienia:	Średni wynik dla klasy dla modułu:
algorytmika, programowanie Baltie, programowanie C++, programowanie Scratch, programowanie Python	10,0 pkt. / max. 24 pkt. (39 %)

Pytanie:	Średnia dla klasy: 2,0 pkt. / max 4 pkt.
[Redacted question content]	

Odpowiedzi	% osób, która zaznaczyła daną odpowiedź:
[Redacted answer options]	
	50 %
	25 %
	50 %



### D MODUŁ D – Wokół Internetu i projektów

Sprawdzane zagadnienia:	Średni wynik dla klasy dla modułu:
Internet	4,0 pkt. / max. 6 pkt. (67 %)

Pytanie:	Średnia dla klasy: 4,0 pkt. / max 6 pkt.
[Redacted question content]	

Odpowiedzi	% osób, która zaznaczyła daną odpowiedź:
[Redacted answer options]	25 %
	75 %
	75 %
	0 %
	75 %