

Wymagania edukacyjne - Zajęcia komputerowe klasa 6

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres programu, a w szczególności:

- Potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (Internet, multimedia itp.)
- Potrafi rozwiązywać zadania z o dużym stopniu trudności
- Korzysta z literatury fachowej,
- Biegłe posługuje się zdobytymi umiejętnościami, rozwiązując problemy teoretyczne i praktyczne.
- Pomaga innym uczniom w rozwiązywaniu trudniejszych problemów.
- Bierze udział w konkursach, oraz odnosi w nich sukcesy.
- Samodzielnie rozszerza zainteresowania informatyczne.
- Biegłe posługuje się słownictwem informatycznym.
- Samodzielnie reaguje na pojawiające się komunikaty systemowe.
- Wie, jakie znaczenie mają poszczególne elementy budowy wewnętrznej komputera.
- Potrafi wykonać kopię zapasową plików systemowych
- Samodzielnie zapisuje plik filmowy w różnych formatach.
- Posługuje się funkcją daty i czasu.
- Samodzielnie posługuje się funkcjami Średnia, Minimum i Maksimum.
- Samodzielnie wykonuje obliczenia z zastosowaniem adresowania bezwzględnego.
- Samodzielnie wypełnia i formatuje tabele.
- Samodzielnie tworzy wykres kołowy.
- Samodzielnie rozwiązuje zadania związane z tworzeniem wykresów
- Samodzielnie buduje schemat blokowy według instrukcji podanej w postaci listy kroków.
- Wykorzystuje procedury pierwotne do rysowania określonych figur geometrycznych.
- Samodzielnie tworzy procedurę wtórną opartą na wcześniej zdefiniowanej procedurze.
- Samodzielnie tworzy własną animację.
- Potrafi zastosować efekt spowolnienia.
- Samodzielnie rysuje nowego duszka.
- Samodzielnie tworzy nową scenę z duszkami
- Samodzielnie tworzy instrukcję rysowania prostokąta.
- Samodzielnie tworzy i zapisuje animację według własnego pomysłu.
- Samodzielnie tworzy rysunek, korzystając z poznanych narzędzi i zapisuje go we wskazanym formacie
- Samodzielnie eksportuje plik do formatu bitmapy.
- Samodzielnie wykonuje i modyfikuje ciekawe napisy.
- Samodzielnie dopasowuje napisy do zdjęć pobranych z platformy edukacyjnej.
- Samodzielnie scala dokument korespondencji seryjnej.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- Biegłe posługuje się zasobami platformy edukacyjnej.
- Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
- Samodzielnie wymienia elementy budowy wewnętrznej komputera.
- Samodzielnie uruchamia narzędzie do defragmentowania dysku twardego.
- Samodzielnie wyszukuje w Internecie programy do defragmentowania dysku twardego.
- Samodzielnie wyszukuje w Internecie obrazki do wczytanych albumów i zamienia domyślną grafikę.
- Rozróżnia formaty plików dźwiękowych.
- Samodzielnie wykonuje zrzut aktywnego okna i poddaje go edycji.
- Samodzielnie wykonuje zrzut ekranu z uruchomionej gry komputerowej.
- Posługuje się specjalistycznym słownictwem informatycznym.
- Samodzielnie dobiera efekty wizualne oraz dodaje muzykę z komputera
- Dopasowuje klatki wideo i pliki dźwiękowe.

- Dodaje napisy do tworzonego filmu.
- Rozwiązuje zadania, używając kalkulatora i arkusza kalkulacyjnego.
- Dokonuje konwersji wybranych jednostek za pomocą kalkulatora i arkusza kalkulacyjnego.
- Samodzielnie tworzy tabele według podanego wzoru.
- Wie, kiedy należy stosować adresowanie bezwzględne.
- Stosuje do wykonania obliczeń funkcje Minimum, Maksimum oraz Średnia.
- Wykonuje wykres kolumnowy według podanej instrukcji.
- Prawidłowo formatuje wykres według wzoru.
- Potrafi przenieść wykonany wykres do nowego arkusza.
- Zna budowę schematu blokowego.
- Rozróżnia skrzynki schematu blokowego.
- Samodzielnie zmienia postać żółwia.
- Potrafi uruchomić żółwia, korzystając z wiersza poleceń.
- Samodzielnie zapisuje procedurę rysowania kwadratu.
- Modyfikuje napisaną procedurę.
- Potrafi kopiować gotowe formuły.
- Samodzielnie zapisuje nową procedurę według podanego wzoru.
- Samodzielnie modyfikuje klatki animacji.
- Pod kierunkiem nauczyciela wykonuje własną animację.
- Prawidłowo zapisuje własną animację w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
- Potrafi zmienić tło sceny.
- Potrafi zmienić postać duszka.
- Tworzy prosty skrypt i samodzielnie go uruchamia.
- Samodzielnie zmienia wartości w edytowalnych polach blozków.
- Modyfikuje utworzony skrypt.
- Zna podstawowe elementy okna programu Inkscape.
- Rozróżnia formaty plików grafiki wektorowej.
- Posługuje się podstawowymi narzędziami rysunkowymi programu Inkscape.
- Potrafi narysować według podanego wzoru grupę obiektów.
- Samodzielnie modyfikuje zapisany tekst, korzystając z narzędzi znajdujących się na pasku kontrolek.
- Pod kierunkiem nauczyciela modyfikuje tekst za pomocą narzędzia Ulepszanie.
- Samodzielnie zapisuje przygotowany tekst w domyślnym formacie programu.
- Potrafi dobrać filtr do zdjęcia.
- Wstawia tytuł na zdjęciu.
- Modyfikuje tekst umieszczony na zdjęciu.
- Łączy tekst ze zdjęciem i zapisuje obiekt w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
- Korzystając ze wzoru, tworzy dokument korespondencji seryjnej.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- Posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.
- Potrafi wymienić komputerowe urządzenia wejścia i wyjścia.
- Potrafi wskazać elementy budowy wewnętrznej komputera.
- Potrafi pod kierunkiem nauczyciela sprawdzić zasoby dysku twardego.
- Wie, w jakim celu tworzy się kopię zapasową plików.
- Pobiera z Internetu utwory muzyczne w formacie MP3.
- Porządkuje pod kierunkiem nauczyciela pliki multimedialne.
- Potrafi wykonać zrzut pulpitu.
- Zapisuje wykonany zrzut na dysku twardym komputera we wskazanym miejscu.
- Rozróżnia obszary programu Windows Live Movie Maker.
- Pod kierunkiem nauczyciela pobiera zdjęcia do programu.
- Pod kierunkiem nauczyciela edytuje zdjęcia w programie.
- Wykonuje podstawowe obliczenia za pomocą kalkulatora systemowego.

- Pod kierunkiem nauczyciela wykonuje takie same obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym.
- Zapisuje dokument arkusza kalkulacyjnego w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
- Wykonuje obliczenia z zastosowaniem adresowania względnego.
- Rozumie celowość wykonywanych operacji.
- Zna różne sposoby wstawiania tabeli.
- Uzupełnia tabelę tekstem według podanego wzoru.
- Wie, na czym polega słowny zapis algorytmu.
- Pod kierunkiem nauczyciela podaje przykłady czynności, które można opisać za pomocą algorytmu.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokazy zapisane w Logomocji.
- Rozróżnia przyciski paska narzędzi.
- Rozumie znaczenie postaci żółwia w Logomocji.
- Rozumie celowość stosowania procedur wtórnych.
- Pod kierunkiem nauczyciela definiuje procedurę rysowania kwadratu.
- Potrafi uruchomić napisaną procedurę wtórną.
- Pod kierunkiem nauczyciela otwiera plik zapisany w Logomocji.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia animację w Edytorze postaci.
- Pod kierunkiem nauczyciela zakłada własne konto na stronie Scratcha.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia dowolną animację oraz grę znajdującą się na stronie internetowej programu.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program zainstalowany na dysku twardym komputera.
- Rozróżnia podstawowe elementy okna programu Scratch
- Pod kierunkiem nauczyciela łączy ze sobą kolejne bloczki.
- Rozumie, do czego służą skrypty.
- Wskazuje różnice pomiędzy grafiką rastrową i wektorową.
- Selekcjonuje programy do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej.
- Wie, gdzie znaleźć darmowy program do tworzenia grafiki wektorowej.
- Samodzielnie powiększa lub pomniejsza wpisany tekst.
- Pod kierunkiem nauczyciela importuje zdjęcie do programu Inkscape.
- Dopasowuje importowane zdjęcie do obszaru roboczego.
- Rozumie znaczenie filtrów w programie graficznym.
- Pod kierunkiem nauczyciela wykonuje szablon zaproszenia w edytorze tekstu.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia narzędzie do korespondencji seryjnej.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- Potrafi właściwie zorganizować własne stanowisko pracy, zgodnie z zasadami BHP.
- Rozróżnia typy komputerów przenośnych.
- Potrafi wymienić elementy budowy zewnętrznej komputera.
- Uruchamia pod kierunkiem nauczyciela narzędzia systemowe do sprawdzania i oczyszczania dysku twardego.
- Rozumie znaczenie defragmentacji dysku twardego.
- Samodzielnie uruchamia Windows Media Player.
- Sprawdza pod kierunkiem nauczyciela informacje dotyczące utworów muzycznych, wyświetlające się w Windows Media Playerze.
- Uruchamia wskazany przez nauczyciela utwór muzyczny.
- Wie, do czego służy klawisz PrtScn.
- Rozróżnia zrzut ekranu od zrzutu aktywnego okna.
- Wie, do czego służy Windows Live Movie Maker.
- Uruchamia Windows Live Movie Maker pod kierunkiem nauczyciela.

- Zapisuje projekt na dysku twardym komputera w miejscu wyznaczonym przez nauczyciela.
- Pod kierunkiem nauczyciela otwiera zapisany w programie plik projektu.
- Potrafi porównać kalkulator systemowy i dowolny arkusz kalkulacyjny.
- Zna podstawowe zasady posługiwania się kalkulatorem systemowym.
- Wymienia dwa sposoby adresowania komórek w arkuszu kalkulacyjnym.
- Wykonuje tabelę w arkuszu kalkulacyjnym według podanego wzoru.
- Wykonuje tabelę w arkuszu kalkulacyjnym według podanego wzoru.
- Zapisuje tabelę w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
- Rozumie pojęcie algorytmu.
- Potrafi podać przykład prostego algorytmu.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia środowisko Logomocja.
- Potrafi wskazać najważniejsze elementy okna programu Logomocja.
- Rozumie znaczenie procedur pierwotnych.
- Wie, jak uruchomić okno pamięci.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia Edytor postaci.
- Rozróżnia podstawowe elementy okna Edytora postaci.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia stronę internetową Scratcha.
- Rozróżnia grupy bloków.
- Pod kierunkiem nauczyciela przenosi bloki do obszaru edycji skryptów.
- Rozróżnia dwa typy grafiki komputerowej.
- Potrafi w praktyce odróżnić grafikę rastrową od wektorowej.
- Wie, jaka jest rola i znaczenie grafiki komputerowej we współczesnym świecie.
- Odszukuje narzędzie do wprowadzania tekstu w programie Inkscape.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia narzędzie tekstowe.
- Pod kierunkiem nauczyciela wprowadza krótki tekst w polu rysunku.
- Rozumie znaczenie terminu „importowanie obrazu”. Samodzielnie uruchamia edytor tekstu.
- Samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny.
- Pod kierunkiem nauczyciela tworzy bazę adresatów, korzystając z gotowego wzoru.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- Samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do szkolnej sieci komputerowej.
- Zna i rozumie przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Przestrzega regulaminu pracowni.
- Zna i rozumie znaczenie komputera w życiu człowieka.
- Rozróżnia typy komputerów.
- Wskazuje podstawowe elementy zestawu komputerowego.
- Wie, jakie urządzenia są potrzebne do cyfrowego odtwarzania dźwięku.
- Wie, do czego służy program Windows Media Player.
- Wie, w jakim celu pozyskuje się tzw. zrzuty ekranowe.
- Odszukuje na klawiaturze klawisz PrtScn.
- Uruchamia filmy znajdujące się na platformie edukacyjnej.
- Wie, na czym polega interaktywność obejrzanych filmów.
- Wie, do czego służy kalkulator systemowy.
- Potrafi uruchomić kalkulator systemowy.
- Wie, jaka jest rola i znaczenie arkusza kalkulacyjnego we współczesnym świecie.
- Odczytuje adresy dowolnych komórek arkusza kalkulacyjnego.
- Wie, w jakim celu tworzy się wykresy.
- Potrafi odczytać wykres wykonany w arkuszu kalkulacyjnym.
- Wie, kiedy należy stosować różne przepisy
- Rozumie, do czego służą języki programowania.
- Rozumie, w jaki sposób porusza się żółw.
- Wie, w jakim celu tworzy się animacje komputerowe.
- Rozumie, na czym polega tworzenie animacji.

- Wie, że są różne języki programowania.
- Wie, w jaki sposób pozyskać program Scratch.
- Rozumie, do czego służą bloczki programu Scratch.
- Rozumie celowość stosowania bloczków.
- Wie, co to jest grafika komputerowa.
- Wie, że obrazy mogą być zapisywane w różnej postaci.
- Rozumie celowość stosowania tekstu w programie graficznym.
- Uruchamia program do tworzenia grafiki wektorowej.
- Rozumie zasadność korzystania z gotowych obrazów w czasie tworzenia różnych kompozycji graficznych.
- Wie, do czego używa się komputera we współczesnym świecie.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- Nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej, umożliwiających kontynuowanie nauki na wyższym poziomie.
- Nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności.
- Nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.
- Nie wykorzystuje oferowanych przez nauczyciela form pomocy.