

Wymagania edukacyjne - Zajęcia komputerowe klasa 6

Ocena 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.

Ocena 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 blozków.
Pod kierunkiem nauczyciela przenosi bloczki 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.

Ocena 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, w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
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.

Ocena 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.
Samodzielnie wykonuje zrzut ekranu w programie ScreenShooter.

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 kontrolki.
Pod kierunkiem nauczyciela modyfikuje tekst za pomocą narzędzia Ulepszanie.
Samodzielnie zapisuje przygotowany tekst w domyślnym formacie programu, w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
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.

Ocena celującą otrzymuje uczeń, który:

Uzyskał 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 rozwiązaniu 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 dodaje grafikę albumu w programie Windows Media Player.

Samodzielnie edytuje wykonane zrzuty ekranowe w programie ScreenShooter.

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 w formacie wskazanym przez nauczyciela.

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.