

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

klasa VI

NAUCZYCIELE PROWADZĄCY ZAJĘCIA

1. Agnieszka Leszkiewicz

Z podstawy programowej dział II.3.c klasy IV-VI

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym; • pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; • zaznacza odpowiedni zakres komórek; • pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danych 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; • zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła</i>; • rozumie, czym jest zakres komórek; • wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; • stosuje funkcję <i>Suma</i> do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; • samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu; • pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego; • pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; • potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego; • wykonuje obramowanie komórek tabeli; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły; • wprowadza napisy do komórek tabeli; • samodzielnie stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; • samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli; • samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; • wprowadza napisy do komórek tabeli; • dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości; • analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek; • wykonuje obliczenia 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości; • samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie; • analizuje formuły tych funkcji; • samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek; • formatuje elementy wykresu; • korzysta z różnych rodzajów wykresów; • samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu

	przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; <ul style="list-style-type: none"> wykonuje wykres dla jednej serii danych; wymienia typy wykresów 	wierszu; <ul style="list-style-type: none"> zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych 	w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek; <ul style="list-style-type: none"> pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie; samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych 	
--	--	---	--	--

Z podstawy programowej dział II.3.d, klasy IV-VI

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie prezentacji multimedialnych

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji; podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji; wykonuje i zapisuje 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst 	<ul style="list-style-type: none"> omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; dba o zachowanie 	<ul style="list-style-type: none"> omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; rozdziela sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach;

	<p>prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;</p> <ul style="list-style-type: none">• pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów	<p>i grafikę;</p> <ul style="list-style-type: none">• dodaje animacje do elementów slajdu;• samodzielnie uruchamia pokaz slajdów	<p>właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;</p> <ul style="list-style-type: none">• dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki;• prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;• ustala parametry animacji;• dodaje przejścia slajdów	<ul style="list-style-type: none">• zapisuje prezentację jako Pokaz programu PowerPoint;• korzysta z przycisków akcji;• potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometr; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie
--	--	---	---	--

Z podstawy programowej dział I i II klasy IV-VI

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • porządkuje obrazki ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności; • porządkuje przygotowane przez nauczyciela obiekty, np. od najdłuższego do najkrótszego czy od najciemniejszego do najjaśniejszego 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela analizuje przykładową sytuację problemową; • porządkuje, stosując porządek liniowy, teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności; • potrafi uporządkować obiekty ze względu na ich wybrane cechy, np. od najmniejszego do największego 	<ul style="list-style-type: none"> • określa problem i cel do osiągnięcia, analizuje sytuację problemową; • wyjaśnia na przykładzie, czym różni się porządek rosnący od malejącego; • zna i omawia przykładowe algorytmy, np. liczenie średniej, pisemne wykonywanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu najmniejszego lub największego w zbiorze uporządkowanym, liczenie średniej arytmetycznej 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie określa problem, analizuje go i szuka rozwiązania; • potrafi samodzielnie zapisać polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego; podaje przykłady zastosowania tych algorytmów; • bierze udział w konkursach informatycznych

Z podstawy programowej dział I klasy IV-VI

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym na ekranie; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; • pisze prosty program, w którym stosuje powtarzanie poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe; • tworzy prostą grę, w której steruje jednym obiektem na ekranie; • zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych; • zapisuje w postaci programu algorytm odejmowania i dodawania liczb 	<ul style="list-style-type: none"> • korzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie; • tworzy gry na dwóch poziomach; • tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń; • zapisuje w postaci programu algorytm obliczania sumy z dwóch liczb wprowadzanych z klawiatury; • zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami; • modyfikuje programy; • objaśnia działanie 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach; • tworzy gry na kilku poziomach; • określa warunki przejścia na dany poziom; • stosuje w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia (wyprowadzanie wyników na ekran); • zapisuje w postaci programu algorytm wykonywania wybranych działań arytmetycznych, w 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia; • tworzy trudniejsze programy na zadany temat; • projektuje animowane historyjki oraz gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; • bierze udział w konkursach informatycznych i rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych

		programów	<p>tym odejmowania, iloczynu, obliczenia średniej z kilku liczb wprowadzanych z klawiatury;</p> <ul style="list-style-type: none">• zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami, np. sprawdzenie, która z dwóch wprowadzonych różnych liczb jest większa;• testuje na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami	
--	--	-----------	--	--

Z podstawy programowej dział V klasy IV-VI

Rozwijanie kompetencji społecznych – zastosowania komputerów

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera; • podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu; • podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia; • podaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; • omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych; • podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; • podaje przykłady zastosowania komputera w domu; • wymienia zagrożenia wynikające z korzystania 	<ul style="list-style-type: none"> • korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera; • wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje • omawia historię komputerów; • wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów, w tym na temat robotów; • omawia zagrożenia

			z niewłaściwych gier komputerowych	wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
--	--	--	------------------------------------	---