

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

Klasa VI

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:				
- 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	- 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	- 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	- 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 związki między postaciami formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek; - wykonuje obliczenia	- 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

	proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; - wykonuje wykres dla jednej serii danych; - wymienia typy wykresów	wierszu; 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; - 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:				
- wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; - pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów	- wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji; - podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji; - wykonuje i zapisuje	- wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; - wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst	- omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; - dba o zachowanie	- omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; - rozdziela sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach;

	prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; • pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów	i grafikę; • dodaje animacje do elementów slajdu; • samodzielnie uruchamia pokaz slajdów	właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie; • dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki; • prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie; • ustala parametry animacji; • dodaje przejścia slajdów	• zapisuje prezentację jako Pokaz programu PowerPoint; • korzysta z przycisków akcji; • potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; 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:				
- porządkuje obrazki ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności; - porządkuje przygotowane przez nauczyciela obiekty, np. od najdłuższego do najkrótszego czy od najciemniejszego do najjaśniejszego	- 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	- 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	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	- 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:				
• tworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym na ekranie; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; • pisze prosty program, w którym stosuje powtarzanie poleceń	• 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	• 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;	• 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	• 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

		• modyfikuje programy; • objaśnia działanie programów	wybranych działań arytmetycznych, w tym odejmowania, iloczynu, obliczenia średniej z kilku liczb wprowadzanych z klawiatury; • 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:				
- wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera; - podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej	- podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu; - podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	- 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	- 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	- 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;

			wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	• omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
--	--	--	---	---