WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY VI

( ocena śródroczna rozdział 1-3; ocena roczna 1-5)

I półrocze

1. **Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym**

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym** |
| **Dopuszczający** | **Dostateczny** | **Dobry** | **Bardzo dobry** | **Celujący** |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| wykonuje proste obliczenia na | wykonuje obliczenia na kalkulatorze | wymienia elementy okna arkusza | samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu | samodzielnie wprowadza różne |
| kalkulatorze komputerowym; pod | komputerowym; zna budowę tabeli | kalkulacyjnego; pod kierunkiem | kalkulacyjnym; samodzielnie | rodzaje obramowań komórek tabeli |
| kierunkiem nauczyciela wypełnia | arkusza kalkulacyjnego, określa | nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu | wykonuje obramowanie komórek | i formatowanie ich zawartości; |
| danymi tabelę arkusza | pojęcia: *wiersz*, *kolumna*, *komórka*, | kalkulacyjnym; potrafi wstawić | tabeli; samodzielnie tworzy proste | samodzielnie stosuje inne funkcje |
| kalkulacyjnego; zaznacza odpowiedni | *zakres komórek*, *adres komórki*, | wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza | formuły do przeprowadzania obliczeń | dostępne pod przyciskiem |
| zakres komórek; pod kierunkiem | *formuła*; rozumie, czym jest zakres | kalkulacyjnego; wykonuje | na konkretnych liczbach; dostosowuje | Autosumowanie; samodzielnie tworzy |
| nauczyciela tworzy prostą formułę | komórek; wypełnia danymi tabelę | obramowanie komórek tabeli; pod | szerokość kolumn do ich zawartości; | formuły oparte na adresach komórek; |
| i wykonuje obliczenia na | arkusza kalkulacyjnego; stosuje | kierunkiem nauczyciela wykonuje | analizuje i dostrzega związek między | formatuje elementy wykresu; |
| wprowadzonych danych | funkcję *Suma* do dodawania liczb | obliczenia, tworząc proste formuły; | postacią formuły funkcji SUMA na | korzysta z różnych rodzajów |
|  | zawartych w kolumnie lub wierszu; | wprowadza napisy do komórek | pasku formuły a zakresem | wykresów; samodzielnie |
|  | pod kierunkiem nauczyciela wpisuje | tabeli; samodzielnie stosuje funkcję | zaznaczonych komórek; wykonuje | przygotowuje dane do tworzenia |
|  | proste formuły do przeprowadzania | SUMA do dodawania liczb zawartych | obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, | wykresu |
|  | obliczeń na konkretnych liczbach; | w kolumnie lub wierszu; umieszcza | tworząc formuły oparte na adresach |  |
|  | wykonuje wykres dla jednej serii | na wykresie tytuł, legendę i etykiety | komórek; pod kierunkiem nauczyciela |  |
|  | danych; wymienia typy wykresów | danych | stosuje inne funkcje dostępne pod |  |
|  |  |  | przyciskiem Autosumowanie; |  |
|  |  |  | samodzielnie umieszcza na wykresie |  |
|  |  |  | tytuł, legendę i etykiety danych |  |

1. **Tworzenie prezentacji multimedialnych**

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie prezentacji multimedialnych** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| wymienia niektóre sposoby | wymienia i omawia sposoby | wymienia etapy i zasady | omawia etapy i zasady przygotowania | omawia program do wykonywania |
| prezentowania informacji; pod | prezentowania informacji; podaje | przygotowania prezentacji multimed.; | prezentacji multimedialnej; omawia | prezentacji multimedialnych; |
| kierunkiem nauczyciela wykonuje | przykłady urządzeń umożliwiających | wykonuje i zapisuje prezentację | urządzenia do przedstawiania | rozróżnia sposoby zapisywania |
| i zapisuje prostą prezentację | przedstawianie prezentacji; wykonuje | składającą się z kilku slajdów | prezentacji multimedialnych; dba o | prezentacji i rozpoznaje pliki |
| składającą się z kilku slajdów | i zapisuje prostą prezentację | zawierających tekst i grafikę; dodaje | zachowanie właściwego doboru | prezentacji po rozszerzeniach; |
|  | składającą się z kilku slajdów | animacje do elementów slajdu; | kolorów tła i tekstu na slajdzie; | korzysta z przycisków akcji; potrafi |
|  | zawierających tekst i grafikę; pod | samodzielnie uruchamia pokaz | dobiera właściwy krój i rozmiar | zmienić kolejność slajdów; stosuje |
|  | kierunkiem nauczyciela uruchamia | slajdów | czcionki; prawidłowo rozmieszcza | chronometraż; potrafi zmienić |
|  | pokaz slajdów |  | elementy na slajdzie; ustala | kolejność animacji na slajdzie |
|  |  |  | parametry animacji; dodaje przejścia |  |
|  |  |  | slajdów |  |

1. **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów**

|  |
| --- |
| **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| porządkuje obrazki ilustrujące | z pomocą nauczyciela analizuje | określa problem i cel do osiągniecia, | formułuje i zapisuje w postaci | samodzielnie określa problem, |
| wybrane sytuacje, np. codzienne | przykładową sytuację problemową; | analizuje sytuację problemową; | algorytmów polecenia składające się | analizuje go i szuka rozwiązania |
| czynności; porządkuje przygotowane | porządkuje, stosując porządek | wyjaśnia na przykładzie, czym różni | na osiągnięcie postawionego celu, w |  |
| przez nauczyciela obiekty, np. od | liniowy, teksty ilustrujące wybrane | się porządek rosnący od malejącego; | tym znalezienie elementu |  |
| najdłuższego do najkrótszego czy od | sytuacje, np. codzienne czynności; | zna i omawia przykładowe algorytmy, | najmniejszego lub największego |  |
| najciemniejszego do najjaśniejszego | potrafi uporządkować obiekty ze | np. liczenie średniej, pisemne | w zbiorze uporządkowanym, liczenie |  |
|  | względu na ich wybrane cechy, np. | wykonywanie działań arytmet., takich | średniej arytmetycznej |  |
|  | od najmniejszego do największego | jak dodawanie i odejmowanie |  |  |

 **II półrocze**

1. Programowanie

|  |
| --- |
| **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| tworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym na ekranie; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt | stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe; tworzy prostą grę, w której steruje jednym obiektem na ekranie; zapisuje w postaci programu algorytm odejmowania i dodawania liczb | korzystając z programu eduk., 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 algorytmz warunkami; modyfikuje programy | wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach; tworzy gry na kilku poziomach; określa warunki przejścia na dany poziom; zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami, np. sprawdzenie, która z dwóch wprowadzonych różnych liczb jest większa | tworzy trudniejsze programy na zadany temat; projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania |

1. **Zastosowania komputerów**

|  |
| --- |
| **Rozwijanie kompetencji społecznych – zastosowania komputerów** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| wymienia przynajmniej trzy | podaje przykłady zastosowania | wskazuje zastosowania komputera | wskazuje użyteczność | korzystając z dodatkowych źródeł, |
| zastosowania komputera; podaje | komputera w szkole i w domu; | w różnych dziedzinach życia; podaje | zastosowania komputera do | odszukuje informacje na temat |
| przykład urządzenia ze swojego | podaje przykłady urządzeń ze | przynajmniej dwa przykłady | usprawnienia uczenia się; korzysta | zastosowań komputera i zawodów, |
| otoczenia, opartego na technice | swojego otoczenia, opartych na | zawodów, w których niezbędne są | z programów edukacyjnych; | w których niezbędne są kompetencje |
| komputerowej | technice komputerowej | kompetencje informatyczne; omawia | podaje kilka zawodów, w których | informatyczne; określa te kompetencje; |
|  |  | działanie przykładowych urządzeń ze | niezbędne są kompetencje | omawia historię komputerów; omawia |
|  |  | swojego otoczenia, opartych na | informatyczne; podaje przykłady | zagrożenia wynikające z korzystania |
|  |  | technice komputerowej | zastosowania komputera w domu; | z niewłaściwych gier komputerowych |
|  |  |  | wymienia zagrożenia wynikające |  |
|  |  |  | z korzystania z niewłaściwych gier |  |
|  |  |  | komputerowych |  |