

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej

1. Formy sprawdzenia wiedzy i umiejętności ucznia:

- sprawdziany,
- kartkówki,
- praca w grupach,
- projekty,
- ćwiczenia praktyczne,
- zadania domowe,
- aktywność na lekcji.

2. Zasady oceniania:

- sprawdziany powinny być zapowiedziane z tygodniowym wyprzedzeniem,
 - w przypadku nieobecności ucznia na sprawdzianie, uczeń ma obowiązek zaliczyć dany materiał,
 - uczeń ma prawo do poprawy oceny niedostatecznej ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od uzyskania informacji o ocenie,
 - uczeń ma prawo być nieprzygotowany do lekcji 1 raz w semestrze, co zgłasza na początku lekcji (prawo to nie obowiązuje w przypadku zapowiedzianych sprawdzianów lub kartkówek),
 - uczeń może otrzymać za aktywność „+” lub „-”: 3 plusy – 5, 3 minusy – 1,
- uczeń ma obowiązek prowadzić zeszyt przedmiotowy.

3. Wagi ocen z informatyki.

waga 6 – laureat w konkursach przedmiotowych

waga 4 – 5 – sprawdzian z całego działu

waga 3 – odpowiedź ustna; kartkówka, projekty, ćwiczenia praktyczne

waga 2 – zadanie domowe; praca dodatkowa

waga 1 – aktywność na lekcji.

4. Skala procentowa:

100% - 96% - cel

95% - 91 % - bdb

90% - 71 % - db

70% - 51% - dst

50% - 31% - dop

30% - 0% - ndst

1. W zakresie opracowywania arkuszy w programie Excel uczeń:

- wyjaśnia pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, arkusz,
- potrafi wskazać komórkę w skoroszycie według jej adresu,
- formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
- sortuje dane w tabeli,
- odróżnia funkcję od formuły,
- wpisuje i prawidłowo używa funkcji SUMA,
- tworzy arkusz, w którym można obliczyć przykładowy budżet ucznia,
- przedstawia dane liczbowe za pomocą dobranego wykresu,
- formatuje wykres.

2. W zakresie opracowywania prezentacji i programów w programie Scratch uczeń:

- zna interfejs programu Scratch,

- korzysta z banku przedmiotów,
- zapisuje scenę, program, bank przedmiotów
- rysuje scenę, korzystając z banku przedmiotów,
- tworzy program w Trybie Programowanie: Nowicjusz,
- zna pojęcie *pętli* i stosuje pętlę w programie,
- stosuje elementy poprawiające czytelność kodu (nowe linie, komentarze),
- pisze program zmieniający postać,
- wstawia scenę do programu,
- zmienia tempo poruszania się postaci,
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych i potrafi ją zastosować w praktyce,
- tworzy własną grę z wykorzystaniem sterowaniem z klawiatury.

3. W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera (w programie GIMP) uczeń:

- zna podstawowe narzędzia programu GIMP,
- wyjaśnia pojęcie warstwy w programie graficznym,
- korzystając z kilku warstw, rysuje proste rysunki,
- zmienia kolejność warstw,
- korzysta z warstwy tekstowej i zmienia ją na warstwę graficzną,
- korzysta z różnych opcji zaznaczania obiektów,
- skaluje zaimportowane obrazy,
- reguluje jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia,
- dokonuje fotomontażu,
- współtworzy plakat do filmu, korzystając ze wszystkich poznanych technik.

Wymagania na poszczególne oceny szkolne

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- uruchamia program Excel

- zna i stosuje pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie*,
- zna pojęcie *formuły i funkcji*
- z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel,
- z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,
- uruchamia program Scratch,
- wstawia w programie Scratch przedmiot z banku przedmiotów,
- tworzy prostą scenę w programie Scratch,
- uruchamia Tryb: Czarowanie w programie Scratch i kieruje postacią czarodzieja,
- zna i stosuje podstawowe polecenia w programie Scratch: *idź, skręć*,
- zna i stosuje w programie Scratch polecenia: *wstaw scenę, tempo*,
- przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku,
- z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP,
- wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP,
- z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP,
- otwiera zdjęcie w programie GIMP,
- zaznacza obiekt w programie GIMP.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- przełącza się między arkuszami programu Excel,
- zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,
- formatuje nagłówek tabeli w programie Excel,
- sortuje tabelę w programie Excel,
- rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel,
- dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych,
- wstawia w programie Scratch przedmioty co najmniej z trzech ekranów banku przedmiotów,
- tworzy prostą scenę w programie Scratch,
- zapisuje scenę w programie Scratch,
- tworzy w programie Scratch prosty program z zastosowaniem rozkazów (*idź, skręć, liczba powtórzeń*),
- korzysta z pomocy w programie Scratch,
- wstawia scenę do programu w aplikacji Scratch,
- korzysta w programie Scratch z polecenia *czarowanie bez chmurki*,
- analizuje kod programu z podręcznika
- rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP,
- tworzy nową warstwę w programie GIMP,
- zna niektóre narzędzia programu GIMP,
- korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie GIMP,
- rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP,
- używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP,
- z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP,
- reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP,
- zaznacza obiekt w programie GIMP.

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor
- formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel,
- zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel,
- sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel,
- stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel,
- tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego,
- formatuje wykres wstawiony w programie Excel,
- tworzy własne przedmioty w programie Scratch,
- tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie Scratch,
- rysuje scenę w programie Scratch, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów,
- wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu Scratch,
- dzieli linie kodu zapisane w programie Scratch,
- zmienia postać czarodzieja w programie Scratch,
- na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie za pomocą klawiatury,
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie Scratch,
- w programie GIMP rysuje na różnych warstwach,
- zmienia kolejność warstw w programie GIMP,
- zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP,
- zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP,
- kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel,
- stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel,
- tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel,
- stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn,
- formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,
- tworzy w programie Scratch szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów,
- tworzy w programie Scratch scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo),
- tworzy w programie Scratch prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy,
- wykorzystuje w programie Scratch „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie,
- w programie Scratch tworzy program przedstawiający wyjście z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku),

- w programie Scratch tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego,
- w programie Scratch potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania czarodzieja z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If),
- sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu Word,
- przemieszcza się między otwartymi oknami programu Word za pomocą skrótu Alt + Tab,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie Word,
- używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu Word,
- korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP,
- zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP,
- w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia,
- w programie GIMP używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia
- twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP,
- stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.