

# Wymagania na poszczególne oceny z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej

## Zakres wymagań na poszczególne oceny

### celująca

#### *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Wykazuje szczególne zainteresowanie przedmiotem.
- Pracuje zawsze samodzielnie.
- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów.
- Sprawnie posługuje się językiem informatycznym.
- Wypowiedzi ucznia zawierają własne przemyślenia.
- W sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach.
- W pełni korzysta z dostępnych opcji programu.
- Świadomie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

#### *Sprawność wykonania zadań*

- Samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane programem.
- Tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań wykraczających poza program.
- Pisze wszystkimi palcami, sprawnie i szybko, metodą bezwzrokową.
- Aktywny, zaangażowany, pomaga innym w pracy.
- Osiąga sukcesy w konkursach przedmiotowych.

### bardzo dobra

#### *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Posiada wiedzę przewidzianą przez program.
- Wykazuje zainteresowanie przedmiotem.
- Pracuje zawsze samodzielnie.
- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań.

- Czyta tekst ze zrozumieniem.
- Zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym.
- Wypowiedzi ucznia są wyczerpujące.
- Podczas wykonywania zadań wykazuje dużą staranność i sumienność.
- Korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym programem.
- Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

#### *Sprawność wykonania zadań*

- Samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane programem.
- Tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań przewidzianych programem.
- Píše szybko i sprawnie, wszystkimi palcami, nie robi błędów (literówek).

#### **dobra**

#### *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Posiada większość wiedzy przewidzianej przez program.
- Wykazuje zainteresowanie przedmiotem.
- Pracuje zawsze samodzielnie.
- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań.
- Czyta tekst ze zrozumieniem.
- Wypowiedzi ucznia nie wyczerpują całości tematu.
- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych umiejętności z niewielką pomocą nauczyciela.
- Pracuje z niewielką pomocą nauczyciela.
- Słownictwem informatycznym posługuje się poprawnie.
- Korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym przez program.
- Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

#### *Sprawność wykonania zadań*

- Sprawnie, z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje zadania.
- Tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań przewidzianych programem.
- Píše szybko, robi niewiele błędów (literówek).

**dostateczna***Zakres wiedzy i umiejętności*

- Opanował podstawową wiedzę przewidzianą przez program.
- Wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.
- Pracuje z niewielką pomocą nauczyciela.
- W niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań.
- Wypowiedzi ucznia nie wyczerpują całości tematu.
- Czyta tekst ze zrozumieniem z niewielką pomocą nauczyciela.
- Słownictwem informatycznym posługuje się nie zawsze poprawnie, popełnia nieliczne błędy.
- Korzysta z opcji programu w zakresie umożliwiającym wykonanie podstawowych operacji.
- W wykonanej pracy nie widać inwencji twórczej.
- Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

*Sprawność wykonania zadań*

- Sprawnie, z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje zadania.
- Tempo pracy umożliwia wykonywanie podstawowych zadań przewidzianych programem.
- Dobrze posługuje się klawiaturą, popełnia nieliczne błędy.

**dopuszczająca***Zakres wiedzy i umiejętności*

- Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia.
- Wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.
- Pracuje z pomocą nauczyciela.
- W niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań.
- Słownictwo informatyczne opanował w niewielkim zakresie.
- Korzysta z pomocy nauczyciela, by wykazać się wiedzą.
- Korzysta z opcji programu w niewielkim zakresie.
- Nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

*Sprawność wykonania zadań*

- Przy pomocy nauczyciela wykonuje powierzone zadania.
- Tempo pracy nie pozwala na wykonywanie większości zadań przewidzianych programem.
- Poprawnie posługuje się klawiaturą, pisze wolno, popełnia liczne błędy.

**niedostateczna***Zakres wiedzy i umiejętności*

- Nie opanował podstawowej wiedzy.
- Nie wykazuje zainteresowania przedmiotem.
- Pomoc nauczyciela jest niezbędna do wykonania najprostszych zadań.
- Nie wykorzystuje posiadanej wiedzy do poszerzania własnych zainteresowań.
- Nie posługuje się językiem informatyki, nie rozumie podstawowych pojęć.
- Nie potrafi korzystać z opcji programu w zakresie umożliwiającym realizację zadań przewidzianych programem.
- Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

*Sprawność wykonania zadań*

- Nie wykonuje powierzonych zadań nawet z pomocą nauczyciela.
- Tempo pracy nie pozwala na wykonywanie zadań przewidzianych programem.
- Posługuje się klawiaturą w stopniu uniemożliwiającym realizację programu.

**WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE**

**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 Pivot Animator
- tworzy prostą animację poklatkową w sposób niedokładny – z dużymi odległościami między poszczególnymi etapami animacji,
- edytuje i wstawia do programu figurę,
- uruchamia program Scratch offline lub online,
- wstawia duszka i tło z galerii w programie Scratch,
- tworzy prosty skrypt poruszający duszkiem w programie Scratch,
- tworzy rysunek kwadratu w programie Scratch,
- wstawia przygotowane tło do programu Scratch,

- tworzy skrypt obsługujący sterowanie duszka za pomocą klawiatury,
- 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,
- 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):

- wstawia tło do programu Pivot Animator,
- tworzy w programie Pivot Animator animację większej szczegółowości (dokładności ruchów),
- modyfikuje figurę, dodając przynajmniej cztery nowe elementy w programie Pivot Animator,
- modyfikuje wygląd duszka w programie Scratch,
- tworzy skrypt obsługujący zdarzenie spotkania dwóch duszków, korzystając z warunku „jeżeli” w programie Scratch,
- tworzy skrypt reagowania duszka na spotkanie ze ścianą labiryntu,
- tworzy skrypt rysujący inne niż kwadrat figury geometryczne z wykorzystaniem pętli „powtórz”,
- rysuje rozetę bez użycia zmiennych w programie Scratch,
- stosuje zmienne do liczenia punktów w programowaniu gry,
- korzysta ze współrzędnych do określenia położenia duszka na początku każdego etapu gry w Scratchu,
- przełącza się między arkuszami programu Excel,
- zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,
- formatuje nagłówki 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,
- 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 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):

- tworzy animację przedstawiającą kroki w sposób schematyczny, bez utrzymywania jednej z kończyn przy podłożu,
- używa opcji **statyczny/dynamiczny** dla modyfikowanych elementów programu Pivot Animator,
- tworzy dodatkowe elementy wyposażenia kuchni, składniki potrawy,
- tworzy prostą animację przygotowania posiłku z wykorzystaniem stworzonych figur,
- tworzy prostą grę z reakcją na zderzenie duszków,
- tworzy rozetę z wykorzystaniem zmiennych i kolorów w programie Scratch,
- tworzy dwuetapową grę z przejściem duszka przez labirynt w programie Scratch,
- tworzy grę „Kulkoklikacz” zawierającą takie elementy jak: reakcja na kliknięcie w kulkę, zbieranie punktów i kolejne etapy,
- wykorzystuje komunikaty w uruchamianiu poszczególnych skryptów programu w Scratchu,
- nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor,
- formatuje w programie Excel komórki o podanym adresie,
- 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,
- 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):

- tworzy płynną animację kroków na stworzonym tle w programie Pivot Animator,
- modyfikuje figury, zmieniając punkt główny i elementy statyczne/dynamiczne w programie Pivot Animator,
- tworzy złożoną animację przygotowywania potrawy przez kucharza w programie Pivot Animator,
- używa różnych opcji 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,
- 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 filrami w programie GIMP,
- stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.

**5. Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.