

Wymagania edukacyjne

Do przedmiotu **INFORMATYKA** w klasie 6 szkoły podstawowej w roku szkolnym 2020/2021

opracowane na podstawie programu „Informatyka Europejczyka. Program nauczania zajęć komputerowych dla drugiego etapu edukacyjnego” zgodnie z wymaganiami podstawy programowej”.

OCENA DOPUSZCZAJACA:

- zna regulamin pracowni komputerowej;
- potrafi bezpiecznie obchodzić się z komputerem;
- zna urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego;
- poprawnie obsługuje mysz i klawiaturę;
- zna i potrafi odróżnić nośniki informacji w komputerze;
- z pomocą nauczyciela tworzy folder;
- wie, co to jest i potrafi uruchomić edytor grafiki;
- wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki (PAINT) z pomocą nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela zapisuje informacje na dysku;
- potrafi pisać krótkie teksty w edytorze tekstu (WORD);
- zna urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego i wie, do czego służą;
- wie, co to są wirusy komputerowe;
- potrafi uruchomić płytę w napędzie CD-ROM;
- wie co to jest przeglądarka internetowa;
- wie co to jest wyszukiwarka internetowa;
- wie co to jest adres internetowy oraz konto pocztowe;
- wie co to jest program EXCEL;
- wie co to jest program Power Point;
- wie co to jest program Kalkulator;
- wie co to jest kopia zapasowa;
- wie co to jest kompresja plików;
- wie co to jest edytor graficzny (Draw, ArtRage, Scratch).

OCENA DOSTATECZNA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- dobrze obsługuje myszkę i klawiaturę;
- zna budowę komputera;
- potrafi stworzyć folder i nadać mu nazwę;
- potrafi samodzielnie wykonywać i zapisywać proste rysunki na dysku;
- potrafi pisać w edytorze tekstu (WORD);
- wie, co to są listy numerowane i punktowane (WORD);
- umie posługiwać się kształtami (WORD);
- potrafi na jednej kartce umieścić rysunek i tekst;
- potrafi uruchomić przeglądarkę internetową i wpisać adres www;
- potrafi uruchomić wyszukiwarkę internetową;
- potrafi z pomocą korzystać z poczty internetowej;
- wie jakie zagrożenia mogą „płynąć” z Internetu;
- potrafi korzystać z informacji umieszczonych na płycie CD-ROM;
- potrafi połączyć się samodzielnie z Internetem;
- umie uruchomić komputerowy kalendarz;
- potrafi korzystać z szablonów (POWER POINT);
- potrafi wykonywać proste działania arytmetyczne (EXCEL);

- wie do czego służy kompresja plików;
- umie tworzyć kopie zapasowe;
- zna sposoby ochrony oprogramowania przed wirusami;
- umie stosować kanwę rysunku i wstawiać pole tekstowe w WORD;
- wie co to jest „netykieta”;
- zna pojęcie „domena”;
- wie co to jest czat internetowy;
- umie drukować rysunki z komputera;
- zna pojęcie „grafika rastrowa”;
- tworzy proste prezentacje w POWER POINT z animacją w przejściach slajdów;
- umie samodzielnie uruchomić program scratch, nadać mu polski wygląd, zmienić tło scen oraz dodawać i usuwać duszki;
- wie co oznaczają pojęcia w EXCEL: (komórka, komórka bieżąca, adres, obszar, separator);
- umie utworzyć prosta tabelę w EXCEL.

OCENA DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- zna zasady netykiety;
- zna urządzenia oparte na technice komputerowej i wie, do czego służą;
- zna i potrafi opisać różne urządzenia wewnętrzne komputera;
- potrafi stworzyć folder w wyznaczonym miejscu na dysku, nadać mu nazwę oraz ją zmienić;
- potrafi przenosić, kopiować i usuwać pliki oraz foldery;
- wykonuje rysunki w edytorze grafiki i korzysta z podstawowych jego narzędzi, - umie dodać tekst do rysunku;
- umie kopiować fragmenty rysunku i przenosić je do innych rysunków;
- świadomie używa tła lub braku tła przy kopiowaniu i pisaniu;
- posługuje się krzywą, odbiciem lustrzanym;
- samodzielnie pisze teksty w edytorze tekstu (WORD) używając podstawowych narzędzi;
- umie w edytorze tekstu ustalić rozmiar, styl i kolor czcionki, ustalić marginesy i orientację strony;
- tworzy ozdobne napisy w edytorze tekstu
- samodzielnie wyszukiwał informacje zawarte na płycie CD;
- potrafi swobodnie korzystać z przeglądarki internetowej;
- potrafi swobodnie korzystać z wyszukiwarki internetowej;
- wie jakie zagrożenia mogą „płynąć” z Internetu;
- wie, co to są wirusy komputerowe i zna przykłady ich działań;
- potrafi wyszukać informacje w Internecie oraz wysłać samodzielnie e-mail;
- potrafi tworzyć animacje niestandardowe;
- wie co to są formuły (EXCEL);
- umie korzystać z poczty elektronicznej w pracy nad projektem;
- swobodnie tworzy kopię zapasową;
- umie zrobić kompresję pliku;
- samodzielnie posługuje się czatem internetowym;
- zna programy antywirusowe;
- stosuje zasady „netykiety” w praktyce;
- zna zasady instalowania i odinstalowywania programów;
- zna skróty klawiaturowe w PAINT: zapisz, zaznacz wszystko, kopiuj, wytnij, wklej, powtórz, cofnij;
- posługuje się edytorem graficznym DRAW;
- posługuje się edytorem graficznym ArtRage;
- wstawia i formatuje tabelę w WORD;
- umie utworzyć i wypełnić krzyżówkę w WORD;
- posługuje się WORDART;

- umie utworzyć proste animacje w programie scratch: automatyczna zmiana kostiumu duszka, automatyczna zmiana sceny, duszek zawraca, duszek goni innego duszka;

OCENA BARDZO DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dobrą oraz:

- zna wszystkie urządzenia wewnętrzne komputera i ich funkcje;
- wykonuje całkowicie samodzielnie i swobodnie wszystkie operacje na folderach i plikach;
- wykonuje rysunki w edytorze grafiki i biegle posługuje się jego wszystkimi narzędziami (ikonami i z paska poleceń);
- korzysta z funkcji Printscreen w edytorze grafiki;
- samodzielnie i swobodnie pisze teksty w edytorze tekstu, formatuje tekst, stosuje zaznaczenia, akapity, tło, podgląd wydruku;
- biegle wykorzystuje WordArt i style kształtów;
- umie wydrukować pracę ustawiając parametry wydruku;
- wstawia i dowolnie rozmieszcza na kartce tekst i grafikę;
- samodzielnie wyszukuje informacje zawarte na płycie CD oraz samodzielnie korzysta z opcji encyklopedii multimedialnych;
- potrafi zarządzać kontaktami w poczcie elektronicznej;
- samodzielnie wyszukuje informacje oraz obrazy w Internecie posługując się różnymi wyszukiwarkami;
- umie skopiować potrzebne informacje i obrazy z Internetu i wykorzystać je w swojej pracy (w edytorze grafiki lub tekstu);
- umie posługiwać się kontaktami w komunikatorze internetowym;
- zna różne komunikatory internetowe;
- tworzy na slajdach animacje niestandardowe;
- wykorzystuje na slajdach własne tło;
- korzysta z formuł do wykonywania obliczeń;
- zna i wykorzystuje funkcje: średnia, min, max w EXCEL;
- umie tworzyć proste wykresy w EXCEL;
- ustawia parametry wydruku, drukuje;
- umie opracować proste projekty w Scratch: posługiwanie się skryptami;
- posługuje się separatorami w POWER POINT;
- swobodnie tworzy prezentacje;
- umie tworzyć różne dokumenty, np.: dyplomy, zaproszenia, kartki okolicznościowe;
- swobodnie posługuje się programem Draw, ArtRage;
- sprawnie tworzy kopie zapasowe i kompresje plików;

OCENA CELUJĄCA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- biegle wykonuje wszystkie potrzebne operacje na plikach i folderach;
- biegle dla swoich potrzeb posługuje się edytorem grafiki (Paint);
- biegle dla swoich potrzeb posługuje się edytorem tekstu (swobodnie wykonuje projekty w WORD);
- biegle dla swoich potrzeb posługuje się arkuszem kalkulacyjnym (EXCEL);
- biegle dla swoich potrzeb posługuje się kalendarzem;
- biegle dla swoich potrzeb posługuje się programem Power Point;
- biegle dla swoich potrzeb posługuje się kalkulatorem;
- wykorzystuje własnoręcznie wykonane prace graficzne do edytora tekstowego;
- łączy tekst i grafikę w edytorze tekstowym;
- swobodnie drukuje używając rzadziej używanych parametrów wydruku (wielkość kartki, grubość kartki, jakość wydruku, stosuje kreatora drukowania);

- swobodnie porusza się po Internecie;
- doskonale zna zasady netykiety;
- biegle posługuje się różnymi komunikatorami internetowymi;
- bierze udział w konkursach informatycznych;
- dodaje do prezentacji multimedialnych muzykę, animacje standardowe i niestandardowe;
- swobodnie tworzy proste projekty w scratch, zna podstawowe formuły programowania i biegle się nimi posługuje;
- umie stworzyć prostą grę platformową w scratch;
- umie swobodnie tworzyć wykresy w EXCEL i zmieniać ich wygląd;