

Wymagania edukacyjne

Do przedmiotu **INFORMATYKA** w klasie 6 szkoły podstawowej opracowane na podstawie programu „Lubię To” Nowa Era, autor Michał Kęska

Program nauczania informatyki dla drugiego etapu edukacyjnego zgodnie z wymaganiami podstawy programowej

OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

- uruchamia program Excel;
- zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówki, 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: prezentacji w programie SCRATCH;
- zna i stosuje podstawowe polecenia w programie SCRATCH: idź, skręć itp.;
- zna i stosuje w programie SCRATCH polecenia: wstaw scenę, tempo;
- przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku;
- uruchamia program PIVOT ANIMATOR, - z pomocą nauczyciela importuje materiał z galerii;
- potrafi odtworzyć prezentacje w programie PIVOT ANIMATOR;
- 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.

OCENA DOSTATECZNA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- 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;
- wstawia w programie SCRATCH przedmioty co najmniej z trzech kategorii, - 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;
- analizuje kod programu z podręcznika;
- zna podstawowe narzędzia PIVOT ANIMATOR;
- tworzy animacje za pomocą PIVOT ANIMATOR i zapisuje w formie pliku;
- przeprowadza prosty montaż tła zewn, z animacją;
- 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.

OCENA DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- 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;
- wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu SCRATCH;
- edytuje linie kodu zapisane w programie SCRATCH;
- na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie SCRATCH za pomocą klawiatury;
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie SCRATCH;
- zaznacza fragmenty animacji w programie PIVOT ANIMATOR;
- w programie PIVOT ANIMATOR;
- montuje materiały na dwóch tłach i dzieli materiał na części;
- korzysta z różnych narzędzi;
- 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;

OCENA BARDZO DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- 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”;
- w programie SCRATCH tworzy program przedstawiający wyjście postaci z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku);
- w programie SCRATCH potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania duszka z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If);
- sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe;
- w programie PIVOT ANIMATOR wycina niepotrzebne fragmenty animacji i eksportuje zmontowany materiał;
- w programie PIVOT ANIMATOR synchronizuje zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż;
- 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.

OCENA CELUJĄCA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- stosuje zdobyte wiadomości, w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.