

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej

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 Scratch,
 - 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 PAINT.NET) uczeń:
 - zna podstawowe narzędzia programu PAINT.NET,
 - 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

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,
- 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,
- wie, do którego gniazda w komputerze podłączyć mikrofon i go podłączyć,

- z pomocą nauczyciela uczeń importuje nagranie lektora,
- z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program PAINT.NET,
- wie, jak włączyć okno warstw w programie PAINT.NET,
- z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie PAINT.NET,
- otwiera zdjęcie w programie PAINT.NET,
- zaznacza obiekt w programie PAINT.NET.

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, skreć, liczba powtórzeń*),
- korzysta z pomocy w programie Scratch,
- wstawia scenę do programu w aplikacji Scratch,
- analizuje kod programu z podręcznika
- rozumie pojęcie warstwy w programie PAINT.NET,
- tworzy nową warstwę w programie PAINT.NET,
- zna niektóre narzędzia programu PAINT.NET,
- korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie PAINT.NET,
- rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie PAINT.NET,
- używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie PAINT.NET,
- z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie PAINT.NET,
- reguluje jasność i kontrast obrazu w programie PAINT.NET,
- zaznacza obiekt w programie PAINT.NET.

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 w programie Scratch,
- programuje sterowanie Scratch za pomocą klawiatury,
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie Scratch,
- w programie PAINT.NET rysuje na różnych warstwach,
- zmienia kolejność warstw w programie PAINT.NET,
- zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie PAINT.NET,
- zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie PAINT.NET,
- wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie PAINT.NET,
- używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie PAINT.NET,
- kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie PAINT.NET.

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 podprogram (pomocnika) i korzysta z niego,
- w programie Scratch potrafi zaprogramować zdarzenie (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 PAINT.NET,
- zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie PAINT.NET,
- w programie PAINT.NET wylewa gradient do zaznaczenia,
- w programie PAINT.NET używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia
- twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie PAINT.NET,
- 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.