

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLASY VI

Wymagania podstawowe: *oceny dopuszczająca i dostateczna*

Wymagania ponadpodstawowe: *oceny dobra, bardzo dobra i celująca*

Aby uzyskać kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi opanować zasób wiedzy i umiejętności z poprzedniego poziomu.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Lp.	Wymagania edukacyjne	Wymagania podstawowe		Wymagania ponadpodstawowe		
		<i>Ocena dopuszczająca</i>	<i>Ocena dostateczna</i>	<i>Ocena dobra</i>	<i>Ocena bardzo dobra</i>	<i>Ocena celująca</i>
1.	Bezpieczne dane, bezpieczny komputer, bezpieczny ja	Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP dotyczące pracy z komputerem i internetem.	Wie i rozumie, jak organizować pracę, aby uniknąć uzależnienia od komputera i internetu.	Wie, gdzie i jak można uzyskać pomoc w razie wystąpienia zagrożeń związanych z pracą z komputerem i (lub) internetem.	Aktywnie uczestniczy w rozmowach i dyskusjach dotyczących bezpieczeństwa i zagrożeń związanych z pracą z komputerem i internetem.	Potrafi organizować sobie pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania.
2.	Rysowanie figur w Logomocji	Uruchamia środowisko Logomocja.	Korzysta z procedury wielokąt do rysowania zamalowanych figur.	Analizuje treść zadania i planuje rozwiązanie w Logomocji.	Pisze procedury pomocnicze i korzysta z nich podczas rozwiązywania zadania.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i>. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
3.	Jedzie pociąg z daleka	Uruchamia środowisko Logomocja.	Potrafi napisać procedurę, w której są wywoływane procedury pomocnicze.	Wyjaśnia, na czym polega skalowanie rysunku.	Potrafi napisać procedurę główną, tak aby rysunek był prawidłowo skalowany, według założeń podanych w treści zadania.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i>. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

4.	Wirujące wiatraki	Uruchamia środowisko Logomocja.	Potrafi korzystać z przycisku do uruchamiania animacji.	Korzysta z kodu rysunku do tworzenia postaci żółwia.	Korzysta w żółwi mających postać kodu rysunku do tworzenia animacji.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i>. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
5.	Liczby z kresek	Opisuje zasadę odczytywania kodu kreskowego.	Potrafi odczytywać proste kody zero-jedynkowe, czyli zamieniać je na liczby.	Potrafi opisywać zasadę odczytywania kodu kreskowego.	Samodzielnie wykonuje zadania.	Wyjaśnia innym uczniom sposób wykonywania zamiany kodu paskowego na liczby.
6.	Kreski z liczb	Opisuje zasadę tworzenia kodu kreskowego.	Zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy.	Opisuje zasadę tworzenia kodu kreskowego i zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy.	Samodzielnie wykonuje zadania.	Odkodowuje zakodowane wyrazy i wyjaśnia innym uczniom sposób ich odkodowania.
7.	Obrazy z ekranu	- Uruchamia edytor tekstu. - Tworzy dokument zawierający tekst.	- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. - Przygotowuje zrzut ekranu.	- Zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu. - Dbą o prawidłowe ułożenie obiektów na stronie. - Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.	- Dbą o estetykę wprowadzonego tekstu oraz wygląd elementów graficznych. - Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
8.	Multimedialna instrukcja	- Z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji. - Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prezentację zbudowaną z jednego slajdu.	- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft PowerPoint lub innego programu do tworzenia prezentacji. - Tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu.	- Dodaje do slajdów własną narrację. - Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.	- Tworzy film z prezentacji. - Dbą o estetykę przygotowanej prezentacji.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. - Sprawnie prezentuje pracę szerokiemu gronu odbiorców.

9.	Piramida zdrowia	• Tworzy dokument zawierający tekst. • Przygotowuje prostą grafikę.	• Korzysta w podstawowym zakresie z odpowiednich narzędzi niezbędnych do realizacji zadania. • Sprawnie współpracuje w grupie.	• Aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł informacji. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.	• Tworzy infografiki na wybrany temat. • Prezentuje swoją pracę szerokiemu gronu odbiorców.	• Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
10.	Pomoc z angielskiego	• Rozwiązuje testy na stronie programu Free Rice i uzyskuje 500 ziarenek ryżu.	• Rozwiązuje testy na stronie programu Free Rice i uzyskuje 1000 ziarenek ryżu. • Korzysta ze sprawdzania angielskiej pisowni w edytorze tekstu.	• Korzysta z automatycznego tłumaczenia tekstu w serwisie Google.	• Sprawnie rozwiązuje różne testy na stronie programu Free Rice. • Sprawdza angielską pisownię w edytorze tekstu i ją poprawia.	• Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
11.	Akademia matematyki	• Otwiera filmy i ćwiczenia w Akademii Khana.	• Uczy się matematyki, korzystając z filmów i ćwiczeń w Akademii Khana.	• Uzyskuje dobre wyniki w ćwiczeniach w Akademii Khana.	• Uzyskuje bardzo dobre wyniki w ćwiczeniach w Akademii Khana.	• Samodzielnie wybiera ścieżkę nauki w Akademii Khana.
12.	Dziel się wiedzą!	• Wie, co to jest Wikipedia.	• Korzysta w podstawowym zakresie z artykułów umieszczonych w Wikipedii.	• Potrafi wymienić i opisać siostrzane projekty Wikipedii. • Sprawnie wyszukuje informacje w Wikipedii i jej siostrzanych projektach. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.	• Potrafi korzystać z zawartości siostrzanych projektów Wikipedii w nauce i zabawie. • Potrafi redagować strony wiki.	• Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
13.	Dzień Bezpiecznego Internetu	• Wie, co to jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI).	• Wie, w jakim celu obchodzi się Dzień Bezpiecznego Internetu.	• Potrafi wyszukać informacje na temat obchodów DBI w Europie i Polsce w bieżącym roku.	• Zna zasady wyboru bezpiecznego hasła do konta internetowego.	• Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

14.	Grafika wektorowa	Potrafi zapisać obrazek ze strony internetowej.	Potrafi wymienić różnice między grafiką rastrową i wektorową.	Wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej, zapisuje je w postaci pliku PNG żądanej wielkości.	Wprowadza zmiany w wyszukiwanych klipartach, edytując je w edytorze online.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
15.	Twoje dane – twoja sprawa (GIODO)	Korzysta z grafiki pobranej z internetu.	Potrafi wymienić cechy dobrego plakatu i stworzyć projekt własnego plakatu.	Tworzy prosty multimedialny plakat online.	Tworzy multimedialny plakat online z wykorzystaniem dodatkowych multimedii, takich jak film, muzyka, zdjęcia.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. - Wykonuje nietypowe glogi własnego pomysłu.
16.	Scratch w nowej wersji	Pracuje w nowej wersji programu Scratch.	Zapisuje i otwiera projekty programu Scratch na komputerze.	Tworzy nowe bloki w programie Scratch.	Tworzy nowe bloki i buduje z nich działający projekt.	Pomaga innym uczniom w tworzeniu projektów w Scratchu.
17.	Zróbmy to razem!	Wie, co to są Dokumenty Google.	Korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google.	- Potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty. - Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.	Sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas pracy zespołowej.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
18.	Kto, kiedy, gdzie?	- Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. - Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.	Rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach.	Włącza mechanizm prostego filtrowania, filtruje dane.	- Sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania. - Pracuje w zespole, korzystając z Dokumentów Google.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. - Sprawnie pracuje w zespole.

19.	Policz, czy warto!	- Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. - Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.	- Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. - Używa autosumowania w arkuszu.	Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.	Wprowadza serie danych i wykonuje obliczenia na danych.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
20.	Tik-tak, tik-tak	Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego.	Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.	Wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu.	Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
21.	Orzeł czy reszka?	Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego.	- Wpisuje dane do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele. - Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza.	Przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą.	- Korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR oraz funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym. - Sprawdza poprawność obliczeń wykonanych w arkuszu. - Wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
22.	Astronomia z komputerem	Korzysta z komputerowego planetarium (Stellarium).	Posługuje się programem Google Earth (zakładka Niebo).	Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich, korzystając z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo).	- Sprawnie korzysta z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo). - Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich w internecie.	Pomaga innym uczniom w wyszukiwaniu zdjęć planet i wykonywaniu zadań.

23.	Czytanie literatury w internecie	• Wie, co to jest literet.	• Potrafi wymienić formaty elektronicznych książek.	• Sprawnie wyszukuje w internecie informacje na zadany temat. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.	• Korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie. • Wykorzystuje zasoby internetu do pogłębiania wiedzy i własnych zainteresowań.	• Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
24.	Projekt zespołowy – organizacja	• Zna i akceptuje zasady pracy zespołowej.	• Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną – dodaje kontakty do książki adresowej.	• Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną w pracy zespołowej – tworzy grupę odbiorców.	• Definiuje grupę odbiorców w poczcie elektronicznej oraz wysyła do niej i odbiera od niej listy z załącznikami.	• Doskonale radzi sobie w organizacji pracy indywidualnej i zespołowej.
25.	Projekt zespołowy – realizacja i pokaz	• Potrafi posługiwać się takimi narzędziami, jak: edytor tekstu, program do tworzenia prezentacji, edytor grafiki, niezbędnymi do realizacji projektu zespołowego.	• Potrafi ustalić kolejne etapy pracy zespołu nad projektem.	• Potrafi opracować sprawozdanie z realizacji projektu zespołowego.	• Potrafi przygotować materiały stanowiące dopełnienie pokazu projektu zespołowego.	• Sprawnie, przekonująco i w atrakcyjny sposób prezentuje z zespołem wykonany projekt.
26.	Moje prace świadczą o mnie	• Potrafi zgromadzić i uporządkować swoje komputerowe prace.	• Sprawnie posługuje się edytorem tekstu i programem do prezentacji.	• Tworzy hiperłącza w dokumencie tekstowym.	• Zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF.	• Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.