

Wymagania edukacyjne – Informatyka klasa VI

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- porządkuje obrazki przygotowane przez nauczyciela,
- tworzy prosty program sterujący obiektem (zmiana położenia, powtarzanie poleceń),
- w arkuszu kalkulacyjnym (z pomocą nauczyciela): wypełnia tabelę, zaznacza zakres komórek, tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia,
- przygotowuje prostą prezentację (kilka slajdów),
- wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym,
- wymienia sposoby prezentowania informacji, zastosowania komputera i przykłady urządzeń opartych na technice komputerowej.

Ocena dostateczna

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą i dodatkowo:

- analizuje proste sytuacje problemowe (z pomocą nauczyciela),
- porządkuje obiekty według wybranych cech,
- stosuje polecenia iteracyjne i warunkowe w programach,
- zapisuje algorytmy i proste programy (np. dodawanie dwóch liczb),
- w arkuszu: wypełnia tabelę, stosuje funkcję SUMA, numeruje komórki, tworzy wykres (jedna seria danych),
- rozpoznaje typy wykresów,
- wykonuje prostą prezentację z tekstem i grafiką, zna urządzenia do prezentacji,
- podaje przykłady zastosowań komputerów w domu i w szkole.

Ocena dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dostateczną i dodatkowo:

- wyjaśnia różnicę między porządkiem rosnącym a malejącym,
- zapisuje algorytmy rozwiązywania problemów z życia codziennego,
- tworzy zmienne i stosuje je w obliczeniach,
- projektuje gry (na dwóch poziomach), animowane postacie, wykres dla dwóch serii danych (z tytułem, legendą, etykietami),
- modyfikuje programy,
- zna elementy okna arkusza, etapy przygotowania prezentacji i przykłady zawodów związanych z informatyką,

- samodzielnie stosuje funkcję SUMA, uruchamia pokaz slajdów,
- wstawia wiersze i kolumny w tabeli, dodaje obramowanie komórek,
- wykonuje prezentację z animacjami,
- zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego.

Ocena bardzo dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dobrą i dodatkowo:

- zna pojęcie porządku sekwencyjnego,
- zapisuje algorytmy rozwiązywania problemów różnych przedmiotów,
- stosuje polecenia wejścia i wyjścia w programach,
- testuje programy pod względem poprawności,
- tworzy gry z kilkoma poziomami (z warunkami przejścia),
- samodzielnie: tworzy tabele w arkuszu, obliczenia z adresami komórek, obramowania, tytuły i legendy na wykresach,
- dostosowuje szerokość kolumn do zawartości,
- stosuje dodatkowe funkcje arkusza (np. Autosumowanie),
- analizuje formuły funkcji i zależność od zakresu komórek,
- dba o estetykę prezentacji (kolory, czcionki, układ elementów, animacje, przejścia slajdów).

Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą i dodatkowo:

- samodzielnie określa problem, analizuje go i znajduje rozwiązanie,
- tworzy trudniejsze programy i gry według własnych pomysłów,
- projektuje animowane historyjki w wybranym środowisku programistycznym,
- stosuje różne funkcje arkusza i analizuje ich działanie,
- formatuje elementy wykresu, stosuje różne typy wykresów,
- przygotowuje dane do wykresów,
- rozróżnia formaty zapisu prezentacji i zna rozszerzenia plików,
- zapisuje prezentacje jako pokaz PowerPoint,
- korzysta z przycisków akcji i chronometrażu,
- potrafi zmieniać kolejność slajdów i animacji w prezentacji.