|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kryteria wymagań na poszczególne oceny z zajęć komputerowych w klasie VI SP**  **Justyna Cyrson** | | | | | | |
| **Dział** | **stopień celujący** | **stopień**  **bardzo dobry** | **stopień**  **dobry** | **stopień**  **dostateczny** | **stopień**  **dopuszczający** | **stopień**  **niedostateczny** |
| **I. Praca z komputerem** | - potrafi wymienić podstawowe elementy budowy wewnętrznej komputera.  - Rozumie zasadność defragmentowania dysku twardego.  - potrafi zaprezentować swój projekt. | - umie wyszukać w internecie informacje na temat elementów budowy komputera.  - potrafi uruchomić oczyszczanie dysku twardego. | - rozumie zagrożenia płynące ze zbyt długiej pracy na komputerze.  - potrafi wymienić elementy budowy zewnętrznej komputera  - potrafi uruchomić skanowanie dysku twardego.  - potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej. | - zna i rozumie zasady pracy na komputerze.  - rozumie znaczenie komputera w życiu człowieka.  - umie utworzyć kopię zapasową.  - przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania. | - zna i rozumie regulamin i przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej oraz ich przestrzega.  - przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.  - wie, gdzie w systemie operacyjnym znajdują się narzędzia systemowe. | - uczeń nie opanował wiadomości  i umiejętności  z zakresu działu pierwszego. |
| **II. Cyfrowy świat** | - zna formaty zapisu plików dźwiękowych.  - potrafi wykonać zrzuty ekranowe, korzystając z programu ScreenShooter.  - wie, jak włączyć dodatkowe efekty i dźwięk do filmu. | - potrafi wstawić grafikę albumu.  - zna zasadę tworzenia tzw. zrzutów ekranowych.  - potrafi importować pliki multimedialne do programu. | - potrafi wczytać utwory muzyczne do programu Windows Media Player.  - potrafi wykonać zrzut ekranowy aktywnego okna gry komputerowej.  - potrafi odtworzyć zapisany dokument w odtwarzaczu plików multimedialnych. | - potrafi wyszukać w internecie programy do odtwarzania muzyki i filmów.  - przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.  - potrafi zapisać tworzony dokument.  - zna funkcje programu Movie Maker. | - potrafi uruchomić program systemowy Windows Media Player.  - potrafi wykonać zrzut ekranowy okna, korzystając z polecenia systemowego Windows. | - uczeń nie opanował wiadomości  i umiejętności  z zakresu działu drugiego. |
| **III. Komputerowa matematyka** | - potrafi wykonywać podstawowe obliczenia matematyczne w arkuszu kalkulacyjnym i na kalkulatorze systemowym.  - wie, jak sformatować wykres | - umie podać różnice między arkuszem kalkulacyjnym a kalkulatorem.  - rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą arkusza kalkulacyjnego.  - potrafi przedstawić dane w postaci tabeli.  - umie wykonać wykres na podstawie danych zgromadzonych w tabeli.  - wie, jak zmienić typ wykresu.  - potrafi zapisać wykres w osobnym arkuszu. | - zna sposoby stosowania arkusza kalkulacyjnego w życiu codziennym.  - stosuje funkcje Średnia, Minimum, Maksimum  - umie wprowadzać dane tekstowe i liczbowe do arkusza kalkulacyjnego. | - rozumie pojęcia związane z arkuszem kalkulacyjnym.  - stosuje różne sposoby adresowania komórek | - używa arkusza kalkulacyjnego do obliczeń. | - uczeń nie opanował wiadomości  i umiejętności  z zakresu działu trzeciego. |
| **IV. Młodzi programiści** | - potrafi zapisać prosty algorytm w postaci listy kroków.  - rozróżnia elementy schematu blokowego.  - zna podstawowe procedury pierwotne.  - potrafi napisać prostą procedurę wtórną w oknie pamięci.  - wie, jak wstawić kolejne klatki animacji.  - potrafi wykonać własną postać w Scratchu.  - wie, na czym polega tworzenie skryptu. | - rozumie pojęcie algorytmu.  - potrafi poruszyć postać żółwia, korzystając z wiersza poleceń.  - wie, jak wywołać zapisaną procedurę.  - umie otworzyć plik graficzny w edytorze postaci.  - potrafi zmienić scenę oraz duszka w programie scratch.  - samodzielnie tworzy proste skrypty.  - samodzielnie przygotowuje prostą animację i zapisuje ją na dysku twardym komputera. | - potrafi zmieniać właściwości pisaka.  - wie, co to jest procedura wtórna.  - potrafi uruchomić przykładowy program napisany z użyciem procedur wtórnych.  - potrafi zapisać plik animacji.  - potrafi założyć konto na oficjalnej stronie programu scratch.  - umie tworzyć proste skrypty pod kierunkiem nauczyciela. | - potrafi zmienić postać żółwia.  - potrafi uruchomić Edytor postaci środowiska Logomocja.  - rozumie zasadę przenoszenia bloczków. | - potrafi uruchomić wybrane środowisko programistyczne.  - potrafi uruchomić program Scratch.  - rozróżnia podstawowe elementy okna programu Scratch. | - uczeń nie opanował wiadomości  i umiejętności  z zakresu działu czwartego. |
| **V. Graficzne fantazje** | - tworzy prostą kompozycję z podstawowych figur geometrycznych.  - rozróżnia formaty plików grafiki wektorowej  - potrafi modyfikować tekst za pomocą narzędzi do formatowania tekstu.  - umie importować plik bitmapowy do programu Inkscape. | - potrafi wskazać programy do tworzenia grafiki wektorowej.  - umie zastosować narzędzie Ulepszanie do ozdobienia tekstu.  - potrafi zapisać plik grafiki wektorowej  - potrafi zastosować dowolny filtr na wybranym obrazku. | - umie zastosować podstawowe narzędzia do rysowania w programie Inscape.  - wie, w jaki sposób eksportować pliki grafiki wektorowej do bitmapowej.  -wie, do czego służą filtry w programie Inkscape.  - potrafi wstawić tekst na obrazek.  - umie zmodyfikować wstawiony tekst i zgrupować go z obrazkiem. | - odróżnia grafikę rastrową od wektorowej.  - potrafi napisać krótki tekst w programie graficznym.  - prawidłowo zapisuje pliki graficzne. | - wie, co to jest grafika komputerowa.  - uruchamia bezpłatne środowisko Inscape  - samodzielnie uruchamia program Inscape.  - wie, na czym polega importowanie grafiki. | - uczeń nie opanował wiadomości  i umiejętności  z zakresu działu piątego. |
| **VI. Mistrzowie komputera** | - potrafi przygotować korespondencję seryjną w wybranym edytorze tekstu.  - samodzielnie wykonuje hiperłącza w prezentacji multimedialnej.  - potrafi wykonać wykres kolumnowy.. | - wie, na czym polega scalanie dokumentu.  - samodzielnie przygotowuje przykładową bazę adresatów w arkuszu kalkulacyjnym.  - potrafi wstawić przygotowany wykres kolumnowy do slajdu prezentacji multimedialnej. | - umie uruchomić kreatora tworzenia korespondencji seryjnej.  - potrafi wykonać wzór zaproszenia w edytorze tekstu.  - samodzielnie wykonuje zadania potwierdzające wiedzę i umiejętności zdobyte w szkole podstawowej. | - umie pawidłowo zapisać wygenerowany dokument korespondencji seryjnej. | - wie, na czym polega korespondencja seryjna. | - uczeń nie opanował wiadomości  i umiejętności  z zakresu działu szóstego. |