|  |
| --- |
| **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. |