

Zajęcia komputerowe, klasa 6

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny:

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
Uczeń:				
Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych.				
Zna pojęcie „animacja poklatkowa”. Potrafi powiedzieć, na czym polega tworzenie animacji poklatkowej. Zmienia ułożenie części postaci i dodaje klatki.	Tworzy prostą animację, w której ruchy animowanej postaci nie są płynne. Ustawia rozmiar klatki animacji.	Tworzy animację z namalowanym przez siebie tłem, animacja przedstawia idącą postać, jednak jej ruchy nie zawsze są odpowiednio płynne.	Tworzy animację, w której ruchy animowanej postaci są płynne.	Przygotowuje animację przedstawiającą patyczaka skaczącego w dal, tworzy figury potrzebne do animacji oraz tło.
Uruchamia okno tworzenia nowej postaci. buduje nową figurę i dodaje ją do animacji.	Samodzielnie tworzy postać kucharza oraz rekwizyty, które wykorzysta w projekcie. Dodaje utworzone figury do projektu i rozmieszcza je na scenie.	Modyfikuje wygląd utworzonych figur. Tworzy animację przedstawiającą kucharza przygotowującego wybrane danie, mogą występować pewne niedociągnięcia.	Animacja jest przygotowana w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły.	W zespole przygotowuje scenariusz animacji, a następnie animację na jego podstawie.
W zespole tworzy animację przedstawiającą postać poruszającą się po określonej trasie i pokonującą różne przeszkody.				
Wie, że z programu Scratch można korzystać przez przeglądarkę internetową lub po zainstalowaniu go na komputerze. Rozróżnia elementy interfejsu programu Scratch. Odnajduje właściwe bloki i łączy je w odpowiedniej kolejności (wzoruje się na treściach w podręczniku).	Korzysta z biblioteki programu. Wie, co oznacza duplikowanie duszka. Potrafi utworzyć kopię duszka. Programuje ruch duszka z uwzględnieniem odbicia od krawędzi sceny.	Modyfikuje wygląd duszka oraz tła. Tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się dwóch duszków, programuje skutek zaistnienia zdarzenia (spotkania duszków).	Podczas tworzenia projektu wykazuje się pomysłowością i własną inwencją twórczą.	Tworzy projekt programu, w którym zostanie przedstawiona rozmowa dwóch, namalowanych przez niego duszków.

<p>Usuwa duszka z projektu, wstawia do projektu nowe duszki oraz tło. Wie, że każdy punkt na scenie można opisać za pomocą dwóch liczb. Odwzorowuje z podręcznika skrypty umożliwiające sterowanie małpką oraz ruch owoców.</p>	<p>Odczytuje pozycję duszka na scenie. Ustala nową pozycję duszka. Buduje skrypty określające ruch bananów z uwzględnieniem losowego czasu ich spadania.</p>	<p>Programuje efekt spotkania owoców z małpką. Wie, że po ukryciu owoców konieczne jest określenie w projekcie momentu ich ponownego pojawienia się. Odwzorowuje skrypt określający pojawianie się owoców i rozumie jego działanie.</p>	<p>Określa czas, po upływie którego owoce mają pojawić się ponownie na roślinach. Tłumaczy zastosowane w skryptach rozwiązania.</p>	<p>Tworzy grę, w której steruje się obiektem i omija pojawiające się przeszkody.</p>
<p>Wstawia gotowe tło. Odwzorowuje skrypty z podręcznika.</p>	<p>Tworzy tło przedstawiające labirynt i wstawia je do projektu. Buduje skrypty określające ruch duszka w korytarzach labiryntu, programuje efekty zderzenia ze ścianą labiryntu i dotarcia do wyjścia.</p>	<p>Tworzy drugie tło z labiryntem i buduje skrypty dla drugiego poziomu gry. Zna i wyjaśnia pojęcie zmiennej. Wstawia zmienne do projektu, a następnie określa w skryptach ich początkowe wartości oraz zmianę tych wartości.</p>	<p>Programuje zakończenie gry – pojawienie się komunikatu z liczbą ruchów, które wykonał duszek, aby osiągnąć cel. Potrafi wyjaśnić zastosowane w skryptach rozwiązania.</p>	<p>Tworzy projekt przedstawiający ruch słońca po niebie.</p>
<p>Wie, w której kategorii znajdują się bloki umożliwiające rysowanie. Wykonuje proste rysunki i potrafi wyczyścić scenę.</p>	<p>Zmienia kolor i grubość pisaka. Korzystając ze wzoru, oblicza kąt, o jaki ma się obrócić duszek podczas rysowania wielokąta o wszystkich bokach równej długości i wszystkich kątach równych. Buduje skrypt umożliwiający narysowanie wielokąta o konkretnej liczbie boków o określonej długości.</p>	<p>Potrafi ustawić sposób wyświetlania zmiennej za pomocą suwaka. Tworzy skrypty umożliwiające rysowanie wielokątów o wszystkich kątach i bokach równych, w których liczba i długość boków są określone za pomocą zmiennych.</p>	<p>Tworzy skrypt umożliwiający narysowanie wielobarwnej rozety, w której liczba wielokątów, z której się składa, liczba boków oraz długość boku wielokąta są określone za pomocą zmiennych.</p>	<p>Tworzy program umożliwiający narysowanie figury złożonej z kilku rozet.</p>
<p>Tworzy proste plansze do gry i zmienia ich nazwy. Dodaje duszki (żółtą kulkę oraz przycisk) do projektu. Tworzy zmienne, wzorując się na podręczniku. Odwzorowuje z podręcznika skrypty dla tła oraz dodanych duszków.</p>	<p>Wie, do czego można wykorzystać komunikaty w programie Scratch. Tworzy plansze do gry z większą dbałością o szczegóły. Rozumie zasady działania skryptów zbudowanych dla tła, żółtej kulki oraz duszka przycisku.</p>	<p>Potrafi stosować komunikaty w programie Scratch. Dodaje kulki w innych kolorach i tworzy dla nich skrypty na podstawie skryptów dla żółtej kulki. Programuje moment zakończenia gry.</p>	<p>Dodaje do projektu duszka, który poinformuje o zakończeniu gry, tworzy dla niego odpowiedni skrypt. Wyjaśnia sposób działania tworzonych skryptów i potrafi zmodyfikować je, aby dostosować je do swoich potrzeb.</p>	<p>Tworzy kilkietapową grę własnego pomysłu, w której trudność wzrasta po przejściu na kolejny poziom.</p>
<p>Zna pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”. Podaje adres wskazanej komórki. Dodaje nowe arkusze.</p>	<p>Wypełnia komórki danymi. Potrafi zmienić szerokość kolumny. Porusza się między arkuszami.</p>	<p>Zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy. Formatuje komórki. Potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują.</p>	<p>Potrafi skopiować dane z jednego arkusza i wkleić je do innego arkusza.</p>	<p>Prowadzi w programie Excel dziennik zmian pogodowych – zapisuje w oddzielnych arkuszach wyniki obserwacji pogody w ciągu kolejnych dni.</p>
<p>Zna pojęcia „nagłówek kolumny”, „seria danych”, „sortowanie”.</p>	<p>Zmienia sposób wyświetlania daty. Tworzy serie danych.</p>	<p>Sortuje alfabetycznie dane w komórkach</p>	<p>Stosuje formatowanie warunkowe i sortowanie</p>	<p>Stosuje opcję Filtruj w celu wyświetlenia danych</p>

			niestandardowe	spełniających określone kryteria.
Zna pojęcia formuły i funkcji. wpisuje do arkusza podstawowe formuły.	Stosuje formuły i funkcje do wykonywania prostych obliczeń na wartościach wpisanych w komórkach.	Tworzy tabelę z przychodami i wydatkami w poszczególnych miesiącach roku.	Tworzy w arkuszu tabelę obliczającą budżet kieszonkowy dla poszczególnych miesięcy w roku. Zna funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn.	Tworzy formułę obliczającą wskaźnik BMI i formatuje komórkę z wynikiem w zależności od otrzymanego w niej wyniku.
Tworzy prosty wykres kolumnowy.	Formatuje utworzony wykres.	Dobiera rodzaj wykresu do typu danych.	Dodaje, usuwa i zmienia elementy wykresu.	Tworzy w grupie formularz ankiety, a następnie przeprowadza ją w klasie. Tworzy w arkuszu programu Excel tabelę z wynikami i sporządza wykres. Analizuje wyniki ankiety i zapisuje wnioski w programie Word.
Uruchamia różne okna w programie GIMP. Wie, do czego służą warstwy w programie GIMP.	Tworzy warstwy. Zna i potrafi stosować narzędzia, które można wykorzystać do tworzenia prostych rysunków. Wie, że prace wykonane w programie GIMP można zapisać w różnych formatach.	Rysuje na różnych warstwach i zmienia ich kolejność. Korzysta z różnych narzędzi i dostępnych dla nich opcji. Potrafi wybrać odpowiedni format zapisu utworzonej grafiki.	Zmienia wartość krycia oraz tryb nałożenia warstw.	Wykonuje grafikę przedstawiającą model Układu Słonecznego.
Zna pojęcia „fotomontaż” i „retusz”. Otwiera zdjęcie w programie GIMP.	Zmienia jasność i kontrast obrazu Zna różne narzędzia zaznaczania. Zaznacza fragment ilustracji, a następnie kopiuje go na inną warstwę.	Skaluje oraz przesuwa warstwy. Tworzy z nich różne kompozycje.	Stosuje różne efekty np. filtry.	W grupie wykonuje fotomontaż z kilku ilustracji przedstawiający scenę z wybranego filmu lub książki, w którym bohaterami są osoby z grupy.
W grupie tworzy obraz (pamiętkę chwil spędzonych z klasą) będący fotomontażem kilku ilustracji, stosując poznane techniki				