

## **Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne – kl. 6**

### ***Zajęcia komputerowe z pomysłem***

#### **Prawa i obowiązki użytkownika komputera**

NA OCENĘ 2

- Samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do szkolnej sieci komputerowej.
- Zna i rozumie przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Przestrzega regulaminu pracowni.

NA OCENĘ 3

- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- Potrafi właściwie zorganizować własne stanowisko pracy, zgodnie z zasadami BHP.
- Posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.

NA OCENĘ 4

- Biegłe posługuje się zasobami platformy edukacyjnej.
- Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.

NA OCENĘ 5

- Biegłe posługuje się słownictwem informatycznym.
- Samodzielnie reaguje na pojawiające się komunikaty systemowe.

#### **A może prezentacja?**

NA OCENĘ 2

- Wie, co to jest i do czego służy prezentacja multimedialna.
- Zna nazwy popularnych programów do tworzenia prezentacji.

NA OCENĘ 3

- Rozumie zasady tworzenia prezentacji multimedialnych.
- Wyjaśnia pojęcia: „multimedia”, „prezentacja”, „slajd”.

NA OCENĘ 4

- Samodzielnie uruchamia przykładową prezentację.
- Samodzielnie wyszukuje i gromadzi materiały potrzebne do wykonania prezentacji.

NA OCENĘ 5

- Selekcjonuje zgromadzone materiały.
- Samodzielnie opracowuje zgromadzone materiały pod kątem prezentacji.

NA OCENĘ 6

Samodzielnie tworzy scenariusz prezentacji.

#### **Power Point czy Impress?**

NA OCENĘ 2

- Rozróżnia podstawowe programy do tworzenia prezentacji multimedialnych.
- Uruchamia wybrany program do tworzenia prezentacji.

NA OCENĘ 3

- Posługuje się wcześniej przygotowanym scenariuszem prezentacji.
- Tworzy puste slajdy nowej prezentacji.

NA OCENĘ 4

- Pod kierunkiem nauczyciela wstawia wykres.
- Potrafi posłużyć się szablonem prezentacji.
- Pod kierunkiem nauczyciela modyfikuje tło tworzonej prezentacji.

NA OCENĘ 5

- Wykorzystuje kreator zawartości do wykonania prezentacji.
- Samodzielnie uzupełnia treścią poszczególne slajdy.
- Samodzielnie zapisuje plik prezentacji we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku twardym komputera.

NA OCENĘ 4

- Potrafi duplikować slajdy.
- Potrafi zapisywać prezentacje w wielu formatach.

## **Modyfikowanie prezentacji**

NA OCENĘ 2

- Uruchamia program do tworzenia prezentacji.
- Rozumie zasadność modyfikowania prezentacji.

NA OCENĘ 3

- Tworzy spójną tematycznie prezentację.
- Poprawia błędy w prezentacji.

NA OCENĘ 4

- Pod kierunkiem nauczyciela ustala efekty wypełniania tła w prezentacji.
- Potrafi posłużyć się graficznymi efektami specjalnymi w postaci kształtów i obrazów.

NA OCENĘ 5

- Wykorzystuje grafikę SmartArt do wzbogacenia slajdów.
- Wstawia animacje do wybranych obiektów na slajdach..
- Zapisuje prezentację w postaci pokazu slajdów.

NA OCENĘ 6

- Zapisuje prezentację w różnych formatach.

## **Prezi**

NA OCENĘ 2

- Wie, co to jest i do czego służy prezentacja multimedialna.

NA OCENĘ 3

- Rozumie zasady tworzenia prezentacji multimedialnych.
- Wyjaśnia pojęcia: „multimedia”, „prezentacja”, „slajd”.

NA OCENĘ 4

- Samodzielnie uruchamia przykładową prezentację.
- Potrafi posłużyć się szablonem prezentacji.
- Samodzielnie wyszukuje i gromadzi materiały potrzebne do wykonania prezentacji.

NA OCENĘ 5

- Selekcjonuje zgromadzone materiały.
- Samodzielnie opracowuje zgromadzone materiały pod kątem prezentacji.
- Samodzielnie uzupełnia treścią poszczególne slajdy.

NA OCENĘ 6

Samodzielnie tworzy scenariusz prezentacji.

## **Komórkowe szaleństwo**

NA OCENĘ 2

- Wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny.
- Uruchamia wskazany przez nauczyciela arkusz kalkulacyjny.

NA OCENĘ 3

- Rozróżnia kolumny i wiersze w arkuszu kalkulacyjnym.
- Rozróżnia podstawowe elementy budowy arkusza kalkulacyjnego.
- Wie, jaka jest rola i znaczenie arkusza kalkulacyjnego we współczesnym świecie.

NA OCENĘ 4

- Właściwie adresuje komórki arkusza kalkulacyjnego.
- Odczytuje adresy dowolnych komórek arkusza kalkulacyjnego.
- Porusza się pomiędzy domyślnymi arkuszami otwartego skoroszytu.

NA OCENĘ 5

- Samodzielnie dodaje nowe arkusze w otwartym skoroszycie.
- Zmienia nazwy kolejnych arkuszy w skoroszycie.
- Zapisuje dokument arkusza kalkulacyjnego w domyślnym formacie na dysku twardym komputera.

NA OCENĘ 6

- Samodzielnie zapisuje dokument arkusza kalkulacyjnego w dowolnym dostępnym formacie.

## **Wprowadzanie, formatowanie i usuwanie danych**

NA OCENĘ 2

- Uruchamia zapisany wcześniej dokument arkusza kalkulacyjnego.

NA OCENĘ 3

- Pod kierunkiem nauczyciela wprowadza do arkusza tekst i dane liczbowe w formacie ogólnym.
- Formatuje wprowadzony tekst, używając podstawowych narzędzi.

NA OCENĘ 4

- Pod kierunkiem nauczyciela wstawia do arkusza dodatkowe wiersze i kolumny.
- Rozróżnia komórki według ich adresów.
- Pod kierunkiem nauczyciela automatycznie kopiuje dane tekstowe i liczbowe.
- Rozumie celowość wykonywanych operacji.

NA OCENĘ 5

- Stosuje różne formaty liczb.
- Kopiuje i usuwa dane tekstowe i liczbowe.
- Samodzielnie formatuje dane tekstowe i liczbowe według podanego wzoru.

NA OCENĘ 6

- Blokuję wybrane wiersze arkusza kalkulacyjnego.

## **Budowa formuł**

NA OCENĘ 2

- Wie, co to jest i do czego służy formuła.
- Potrafi wskazać pasek formuły.

NA OCENĘ 3

- Wprowadza dane do pustego arkusza według podanego wzoru.
- Tworzy obramowanie do wprowadzonych danych.

NA OCENĘ 4

- Stosuje cieniowanie wybranych komórek.
- Pod kierunkiem nauczyciela wprowadza do arkusza proste formuły na dodawanie.
- Rozumie celowość wykonywanych operacji.

NA OCENĘ 5

- Samodzielnie tworzy proste formuły na dodawanie i mnożenie.
- Potrafi kopiować gotowe formuły.
- Rozumie mechanizm adresowania względnego i bezwzględnego.

NA OCENĘ 6

- Stosuje w obliczeniach adresowanie względne i bezwzględne.
- Samodzielnie tworzy zestawienie liczbowe i wykonuje obliczenia z zastosowaniem adresowania względnego i bezwzględnego.

## **Odczytywanie wykresów**

NA OCENĘ 2

- Wie, co to jest i do czego służy wykres.
- Rozumie celowość prezentowania danych na wykresie.

NA OCENĘ 3

- Wie, na czym polega wstawianie wykresu.
- Pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę z danymi.
- Pod kierunkiem nauczyciela wstawia wykres do przygotowanej tabeli.

NA OCENĘ 4

- Rozróżnia różne typy wykresów.
- Pod kierunkiem nauczyciela potrafi wstawić wykres dla wybranych danych z tabeli.

NA OCENĘ 5

- Rozróżnia typy wykresów stosowanych do porównywania wyników i prezentacji danych.
- Samodzielnie odczytuje dane z wykresu.
- Rozumie, jaki wpływ na wykres ma zmiana danych w tabeli.

NA OCENĘ 6

- Tworzy słupki wykresu kolumnowego lub słupkowego z dowolnych gotowych rysunków.
- Samodzielnie formatuje wykres.

## **Animacje komputerowe**

### **NA OCENĘ 2**

- Wie, jak uruchomić Edytor postaci
- Uruchamia wybrany program do tworzenia animacji

### **NA OCENĘ 3**

- Posługuje się wcześniej przygotowanym scenariuszem animacji.

### **NA OCENĘ 4**

- Potrafi usunąć elementy animacji.
- Pod kierunkiem nauczyciela modyfikuje animację.

### **NA OCENĘ 5**

- Wykorzystuje postaci do wykonania animacji.
- Samodzielnie modyfikuje klatki animacji.
- Prawidłowo zapisuje własną animację w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
- Samodzielnie zapisuje plik prezentacji we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku twardym komputera.

### **NA OCENĘ 6**

- Samodzielnie tworzy własną animację.
- Potrafi zastosować efekt spowolnienia.

## **Nie tylko Logomocja**

### **NA OCENĘ 2**

- Wie, że są różne języki programowania.
- Wie, w jaki sposób pozyskać program Scratch.

### **NA OCENĘ 3**

- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia stronę internetową Scratcha.

### **NA OCENĘ 4**

- Pod kierunkiem nauczyciela zakłada własne konto na stronie Scratcha.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia dowolną animację oraz grę znajdującą się na stronie internetowej programu.
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program zainstalowany na dysku twardym komputera.
- Rozróżnia podstawowe elementy okna programu Scratch.

### **NA OCENĘ 5**

- Potrafi zmienić tło sceny.
- Potrafi zmienić postać duszka.

### **NA OCENĘ 6**

- Samodzielnie rysuje nowego duszka.
- Samodzielnie tworzy nową scenę z duszkami.

## **Budowanie programu**

### **NA OCENĘ 2**

- Rozumie, do czego służą bloczki programu Scratch.
- Rozumie celowość stosowania bloczków.

### **NA OCENĘ 3**

- Rozróżnia grupy bloczków.
- Pod kierunkiem nauczyciela przenosi bloczki do obszaru edycji skryptów.

### **NA OCENĘ 4**

- Pod kierunkiem nauczyciela łączy ze sobą kolejne bloczki.
- Rozumie, do czego służą skrypty.

### **NA OCENĘ 5**

- Tworzy prosty skrypt i samodzielnie go uruchamia.
- Samodzielnie zmienia wartości w edytowalnych polach bloczków.

### **NA OCENĘ 6**

- Modyfikuje utworzony skrypt.
- Samodzielnie tworzy instrukcję rysowania prostokąta.
- Samodzielnie tworzy i zapisuje animację według własnego pomysłu.

### **Tworzenie filmów**

#### **NA OCENĘ 2**

- Uruchamia filmy znajdujące się na platformie edukacyjnej.
- Wie, na czym polega interaktywność obejrzanych filmów.

#### **NA OCENĘ 3**

- Wie, do czego służy Windows Live Movie Maker.
- Uruchamia Windows Live Movie Maker pod kierunkiem nauczyciela.

#### **NA OCENĘ 4**

- Zapisuje projekt na dysku twardym komputera w miejscu wyznaczonym przez nauczyciela.
- Pod kierunkiem nauczyciela otwiera zapisany w programie plik projektu.

#### **NA OCENĘ 5**

- Rozróżnia obszary programu Windows Live Movie Maker.
- Pod kierunkiem nauczyciela pobiera zdjęcia do programu.
- Pod kierunkiem nauczyciela edytuje zdjęcia w programie.

#### **NA OCENĘ 6**

- Posługuje się specjalistycznym słownictwem informatycznym.
- Samodzielnie dobiera efekty wizualne oraz dodaje muzykę z komputera.

### **Tworzenie filmów**

#### **NA OCENĘ 5**

- Dopasowuje klatki wideo i pliki dźwiękowe.
- Dodaje napisy do tworzonego filmu.

#### **NA OCENĘ 6**

- Samodzielnie zapisuje plik filmowy w różnych formatach.

### **Przechwytywanie obrazu**

#### **NA OCENĘ 2**

- Wie, w jakim celu pozyskuje się tzw. zrzuty ekranowe.
- Odszukuje na klawiaturze klawisz PrtScn.

#### **NA OCENĘ 3**

- Wie, do czego służy klawisz PrtScn.
- Rozróżnia zrzut ekranu od zrzutu aktywnego okna.

#### **NA OCENĘ 4**

- Potrafi wykonać zrzut pulpitu.
- Zapisuje wykonany zrzut na dysku twardym komputera, w miejscu wskazanym przez nauczyciela.

#### **NA OCENĘ 5**

- Samodzielnie wykonuje zrzut aktywnego okna i poddaje go edycji.
- Samodzielnie wykonuje zrzut ekranu z uruchomionej gry komputerowej.
- Samodzielnie wykonuje zrzut ekranu w programie ScreenShooter.

#### **NA OCENĘ 6**

- Samodzielnie edytuje wykonane zrzuty ekranowe w programie ScreenShooter.

### **Grafika komputerowa- PHOTOFOLTER**

#### **NA OCENĘ 2**

- Wie, co to jest grafika komputerowa.
- Wie, że obrazy mogą być zapisywane w różnej postaci.
- Rozumie celowość stosowania tekstu w programie graficznym

#### **NA OCENĘ 3**

- Rozróżnia dwa typy grafiki komputerowej.

- Potrafi w praktyce odróżnić grafikę rastrową od wektorowej.
- Wie, jaka jest rola i znaczenie grafiki komputerowej we współczesnym świecie.
- Pod kierunkiem nauczyciela modyfikuje tekst za pomocą narzędzia Ulepszanie.
- Samodzielnie zapisuje przygotowany tekst w domyślnym formacie programu, w miejscu wskazanym przez nauczyciela.

#### NA OCENĘ 4

- Wskazuje różnice pomiędzy grafiką rastrową i wektorową.
- Selekcjonuje programy do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej.
- Wie, gdzie znaleźć darmowy program do tworzenia grafiki wektorowej
- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia narzędzie tekstowe.
- Pod kierunkiem nauczyciela wprowadza krótki tekst w polu rysunku.

#### NA OCENĘ 5

- Zna podstawowe elementy okna programu PhotoFiltre.
- Rozróżnia formaty plików grafiki wektorowej.
- Posługuje się podstawowymi narzędziami rysunkowymi programu
- Potrafi narysować według podanego wzoru grupę obiektów.
- Samodzielnie zapisuje przygotowany tekst w domyślnym formacie programu, w miejscu wskazanym przez nauczyciela.
- Samodzielnie eksportuje plik do formatu bitmapy.
- Samodzielnie wykonuje i modyfikuje ciekawe napisy.

#### NA OCENĘ 6

- Samodzielnie tworzy rysunek, korzystając z poznanych narzędzi i zapisuje go w formacie wskazanym przez nauczyciela.
- Samodzielnie eksportuje plik do formatu bitmapy.
- Samodzielnie wykonuje i modyfikuje ciekawe napisy.
- Samodzielnie powiększa lub pomniejsza wpisany tekst.

### **Każdy może być artystą**

#### NA OCENĘ 2

- Uruchamia program do tworzenia grafiki wektorowej.
- Rozumie zasadność korzystania z gotowych obrazów w czasie tworzenia różnych kompozycji graficznych.

#### NA OCENĘ 3

- Rozumie znaczenie terminu „importowanie obrazu”.

#### NA OCENĘ 4

- Pod kierunkiem nauczyciela importuje zdjęcie do programu Inkscape.
- Dopasowuje importowane zdjęcie do obszaru roboczego.
- Rozumie znaczenie filtrów w programie graficznym.

#### NA OCENĘ 5

- Potrafi dobrać filtr do zdjęcia.
- Wstawia tytuł na zdjęciu.
- Modyfikuje tekst umieszczony na zdjęciu.
- Łączy tekst ze zdjęciem i zapisuje obiekt w miejscu wskazanym przez nauczyciela.

#### NA OCENĘ 6

- Samodzielnie dopasowuje napisy do zdjęć pobranych z platformy edukacyjnej.