

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

KLASA 6

	Na ocenę niedostateczną uczniów:	Na ocenę dopuszczającą uczniów:	Na ocenę dostateczną uczniów:	Na ocenę dobrą uczniów:	Na ocenę bardzo dobrą uczniów:	Na ocenę celującą uczniów:
	<p>ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który mimo wsparcia nauczyciela nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP dotyczące pracy z komputerem i internetem. - Uruchamia środowisko Logomocja - Opisuje zasadę odczytywania i tworzenia kodu kreskowego - Uruchamia edytor tekstu. -Tworzy dokument zawierający tekst - Z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji. -Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prezentację zbudowaną z jednego slajdu 	<p>Wie i rozumie, jak organizować pracę, aby uniknąć uzależnienia od komputera i internetu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Korzysta z procedury wielokąt do rysowania zamalowanych figur. - Potrafi napisać procedurę, w której są wywoływane procedury pomocnicze - Potrafi korzystać z przycisku do uruchamiania animacji. - Potrafi odczytywać proste kody zero-jedynkowe, czyli zamieniać je na liczby. - Zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy 	<p>Wie, gdzie i jak można uzyskać pomoc w razie wystąpienia zagrożeń związanych z pracą z komputerem i (lub) internetem</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizuje treść zadania i planuje rozwiązanie w Logomocji. - Wyjaśnia, na czym polega skalowanie rysunku - Korzysta z kodu rysunku do tworzenia postaci żółwia - Potrafi opisywać zasadę odczytywania kodu kreskowego - Opisuje zasadę tworzenia kodu kreskowego i zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero- 	<p>Aktywnie uczestniczy w rozmowach i dyskusjach dotyczących bezpieczeństwa i zagrożeń związanych z pracą z komputerem i internetem</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pisze procedury pomocnicze i korzysta z nich podczas rozwiązywania zadania. - Potrafi napisać procedurę główną, tak aby rysunek był prawidłowo skalowany, według założeń podanych w treści zadania - Korzysta z żółwi mających postać kodu rysunku do tworzenia animacji - Samodzielnie wykonuje zadania 	<p>Potrafi organizować sobie pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z żółwiem</i>. -Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. - Wyjaśnia innym uczniom sposób wykonywania zamiany kodu paskowego na liczby - Odkodowuje zakodowane wyrazy i wyjaśnia innym uczniom sposób ich

	<ul style="list-style-type: none"> -Przygotowuje prostą grafikę - Rozwiązuje testy na stronie programu Free Rice i uzyskuje 500 ziarenek ryżu. - Otwiera filmy i ćwiczenia w Akademii Khana - Wie, co to jest Wikipedia - Wie, co to jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI). -Potrafi zapisać obrazek ze strony internetowej - Korzysta z grafiki pobranej z internetu - Pracuje w nowej wersji programu Scratch - Wykonuje obliczenia w Scratchu - Buduje w Scratchu warunki – korzysta z 	<ul style="list-style-type: none"> - Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. -Przygotowuje zrzut ekranu. - Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft PowerPoint lub innego programu do tworzenia prezentacji. -Tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu - Rozwiązuje testy na stronie programu Free Rice i uzyskuje 1000 ziarenek ryżu. -Korzysta ze sprawdzania angielskiej pisowni w edytorze tekstu. - Uczy się matematyki, korzystając z filmów i ćwiczeń w Akademii Khana. 	<p>jedynkowy</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu. -Dba o prawidłowe ułożenie obiektów na stronie. -Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia wykorzystaniem edytora tekstu. - Dodaje do slajdów własną narrację. -Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia wykorzystując POWER POINT. - Aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł informacji - Korzysta z automatycznego tłumaczenia tekstu w 	<p>dotyczące kodów paskowych</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dba o estetykę wprowadzonego tekstu oraz wygląd elementów graficznych. -Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją z wykorzystaniem edytora tekstu. -Tworzy film z prezentacji. -Dba o estetykę przygotowanej prezentacji. - Tworzy infografiki na wybrany temat. - Sprawnie rozwiązuje różne testy na stronie programu Free Rice -Sprawdza angielską pisownię w edytorze tekstu i ją poprawia - Uzyskuje bardzo dobre wyniki w 	<p>odkodowania.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania z wykorzystaniem edytora tekstu - Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji z wykorzystaniem POWER POINT, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. -Sprawnie prezentuje swoje prace szerokiemu gronu odbiorców. - Samodzielnie wybiera ścieżkę nauki w Akademii Khana - Wykonuje nietypowe glogi własnego pomysłu - Pomaga innym uczniom w tworzeniu projektów w Scratchu - Buduje i modyfikuje
--	--	--	--	---	---

		<p>bloków jeżeli</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buduje w Scratchu pętlę warunkową - Wie, co to są Dokumenty Google. - Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. - Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. - Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. - Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. - Korzysta z komputerowego 	<ul style="list-style-type: none"> - Korzysta w podstawowym zakresie z artykułów umieszczonych w Wikipedii - Wie, w jakim celu obchodzi się Dzień Bezpiecznego Internetu. - Potrafi wymienić różnice między grafiką rastrową i wektorową - Potrafi wymienić cechy dobrego plakatu i stworzyć projekt własnego plakatu - Zapisuje i otwiera projekty programu Scratch na komputerze - Tworzy nowy blok wykorzystujący obliczenia - Realizuje w Scratchu projekt korzystający z bloków jeżeli. - Realizuje w Scratchu 	<p>serwisie Google</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uzyskuje dobre wyniki w ćwiczeniach w Akademii Khana - Potrafi wymienić i opisać siostrzane projekty Wikipedii. - Sprawnie wyszukuje informacje w Wikipedii i jej siostrzanych projektach. - Potrafi wyszukać informacje na temat obchodów DBI w Europie i Polsce w bieżącym roku - Wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej, zapisuje je w postaci pliku PNG żądanej wielkości - Tworzy prosty multimedialny plakat online. - Tworzy nowe bloki w programie Scratch - Wykorzystuje w 	<p>ćwiczeniach w Akademii Khana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potrafi korzystać z zawartości siostrzanych projektów Wikipedii w nauce i zabawie. - Potrafi redagować strony wiki. - Zna zasady wyboru bezpiecznego hasła do konta internetowego. - Wprowadza zmiany w wyszukiwanych klipartach, edytując je w edytorze online - Tworzy multimedialny plakat online z wykorzystaniem dodatkowych multimediiów, takich jak film, muzyka, zdjęcia. - Tworzy nowe bloki i buduje z nich działający projekt. - Buduje działający 	<p>działający projekt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizuje i modyfikuje sprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową. - Wyjaśnia innym uczniom sposób znajdowania liczby w grze. - Sprawnie, przekonująco i w atrakcyjny sposób prezentuje z zespołem wykonany projekt.
--	--	--	--	--	---	---

	<p>planetarium (Stellarium).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie, co to jest blog. - Wie, co to jest liternet - Zna i akceptuje zasady pracy zespołowej. - Potrafi posługiwać się takimi narzędziami, jak: edytor tekstu, program do tworzenia prezentacji, edytor grafiki, niezbędnymi do realizacji projektu zespołowego - Potrafi zgromadzić i uporządkować swoje komputerowe prace 	<p>projekt gry zawierający utworzoną pętlę warunkową</p> <ul style="list-style-type: none"> - Korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google -Rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach - Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. -Używa autosumowania w arkuszu. - Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł - Wpisuje dane do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, 	<p>projekcie komunikację z użytkownikiem</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizuje w Scratchu poprawnie działający projekt korzystający z bloków jeżeli - Realizuje w Scratchu poprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową -Potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty. - Włącza mechanizm prostego filtrowania, filtruje dane. - Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł. - Wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu. - Przeprowadza losowania w arkuszu, 	<p>projekt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planuje i realizuje w Scratchu sprawnie działający projekt korzystający z bloków jeżeli - Realizuje w Scratchu sprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową. -Szybko znajduje liczbę w zaprojektowanej grze. - Sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas pracy zespołowej. - Sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania. -Pracuje w zespole, korzystając z Dokumentów Google - Wprowadza serie danych i wykonuje obliczenia na danych 	
--	---	---	---	--	--

			<p>konstruuje tabele.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Wpisuje proste formuły obliczeniowe z -wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. - Posługuje się programem Google Earth (zakładka Niebo). - Potrafi scharakteryzować najważniejsze elementy bloga - Potrafi wymienić formaty elektronicznych książek. - Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną – dodaje kontakty do książki adresowej. - Potrafi ustalić kolejne etapy pracy zespołu nad projektem 	<p>symulując rzut monetą.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich, korzystając z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo). - Korzysta z aplikacji Web 2.0. - Sprawnie wyszukiuje w internecie informacje na zadany temat. - Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną w pracy zespołowej – tworzy grupę odbiorców - Potrafi opracować sprawozdanie z realizacji projektu zespołowego - Tworzy hiperłącza w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> - Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza - Korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR oraz funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym. -Sprawdza poprawność obliczeń wykonanych w arkuszu. -Wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych. - Sprawnie korzysta z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo). -Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich w internecie. -Współtworzy blog 	
--	--	--	--	--	---	--

			<p>- Sprawnie posługuje się edytorem tekstu i programem do prezentacji</p>		<p>edukacyjny.</p> <p>-Kreatywnie i z zaangażowaniem pracuje nad klasowym blogiem</p> <p>- Korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie.</p> <p>-Wykorzystuje zasoby internetu do pogłębiania wiedzy i własnych zainteresowań</p> <p>- Definiuje grupę odbiorców w poczcie elektronicznej oraz wysyła do niej i odbiera od niej listy z załącznikami</p> <p>- Potrafi przygotować materiały stanowiące dopełnienie pokazu projektu zespołowego</p> <p>- Zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF.</p>	
--	--	--	--	--	---	--