

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

### zajęcia komputerowe klasa 6

Ocena:	śródroczna	roczna
<b>dopuszczająca:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- uruchamia program Pivot Animator,</li> <li>- tworzy prostą animację poklatkową w sposób niedokładny – z dużymi odległościami między poszczególnymi etapami animacji,</li> <li>- edytuje i wstawia do programu figurę,</li> <li>- uruchamia program Scratch offline lub online,</li> <li>- wstawia duszka i tło z galerii w programie Scratch,</li> <li>- tworzy prosty skrypt poruszający duszkiem w programie Scratch,</li> <li>- tworzy rysunek kwadratu w programie Scratch,</li> <li>- wstawia przygotowane tło do programu Scratch,</li> <li>- tworzy skrypt obsługujący sterowanie duszka za pomocą klawiatury,</li> </ul>	<b>dopuszczająca:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uruchamia program Excel,</li> <li>- zna i stosuje pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie</i>,</li> <li>- zna pojęcie <i>formuły i funkcji</i>,</li> <li>- z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel,</li> <li>- z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,</li> <li>- z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP,</li> <li>- wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP,</li> <li>- z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie</li> <li>- zaznacza obiekt w programie GIMP.</li> </ul>
<b>dostateczna:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wstawia tło do programu Pivot Animator,</li> <li>- tworzy w programie Pivot Animator animację większej szczegółowości (dokładności ruchów),</li> <li>- modyfikuje figurę, dodając przynajmniej cztery nowe elementy w programie Pivot Animator,</li> <li>- tworzy skrypt obsługujący zdarzenie spotkania dwóch duszków, korzystając z warunku „jeżeli”,</li> <li>- tworzy skrypt rysujący inne niż kwadrat figury geometryczne z wykorzystaniem pętli „powtórz”,</li> <li>- rysuje rozetę bez użycia zmiennych w programie Scratch,</li> <li>- stosuje zmienne do liczenia punktów w progr. gry,</li> <li>- korzysta ze współrzędnych do określenia położenia duszka na początku każdego etapu gry w Scratchu,</li> </ul>	<b>dostateczna:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- przełącza się między arkuszami programu Excel,</li> <li>- zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,</li> <li>- formatuje nagłówek tabeli w programie Excel,</li> <li>- sortuje tabelę w programie Excel,</li> <li>- rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel,</li> <li>- dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych,</li> <li>- tworzy nową warstwę w programie GIMP,</li> <li>- zna niektóre narzędzia programu GIMP,</li> <li>- korzysta z Pędzla, Wypełniania kolorem w programie</li> <li>- rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie</li> <li>- używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP,</li> <li>- z pomocą nauczyciela skaluje obraz w programie GIMP,</li> <li>- reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP,</li> <li>- zaznacza obiekt w programie GIMP.</li> </ul>
<b>dobra:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tworzy animację przedstawiającą kroki w sposób schematyczny, bez utrzymywania jednej z kończyn przy podłożu,</li> <li>- używa opcji <b>statyczny/dynamiczny</b> dla modyfikowanych elementów programu Pivot Animator,</li> <li>- tworzy dodatkowe elementy wyposażenia kuchni, składniki potrawy,</li> <li>- tworzy prostą animację przygotowania posiłku z wykorzystaniem stworzonych figur,</li> <li>- tworzy prostą grę z reakcją na zderzenie duszków,</li> <li>- tworzy rozetę z wykorzystaniem zmiennych i kolorów w programie Scratch,</li> <li>- tworzy dwuetapową grę z przejściem duszka przez labirynt w programie Scratch,</li> <li>- tworzy grę „Kulkoklikacz” zawierającą takie elementy jak: reakcja na kliknięcie w kulkę, zbieranie punktów i kolejne etapy,</li> <li>- wykorzystuje komunikaty w uruchamianiu poszczególnych skryptów programu w Scratchu,</li> </ul>	<b>dobra:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor,</li> <li>- formatuje w programie Excel komórki o podanym adresie,</li> <li>- zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek i pojedynczej komórki w programie Excel,</li> <li>- sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania Excel,</li> <li>- stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w Excel,</li> <li>- tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego,</li> <li>- formatuje wykres wstawiony w programie Excel,</li> <li>- w programie GIMP rysuje na różnych warstwach,</li> <li>- zmienia kolejność warstw w programie GIMP,</li> <li>- zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP,</li> <li>- zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP,</li> <li>- wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP,</li> <li>- używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP,</li> <li>- kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.</li> </ul>

**bardzo dobra:**

- tworzy płynną animację kroków na stworzonym tle w programie Pivot Animator,
- modyfikuje figury, zmieniając punkt główny i elementy statyczne/dynamiczne w programie Pivot Animator,
- tworzy złożoną animację przygotowywania potrawy przez kucharza w programie Pivot Animator,

**celująca:**

- obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

**bardzo dobra:**

- używa różnych opcji kopiowania i wklejania w progr. Excel,
- tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w Excel,
- stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, ...
- formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,
- korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP,
- w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia,
- twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie,
- stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję GIMP.

**celująca:**

- obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.