

Informatyka w klasie 6 - Wymagania edukacyjne

Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel

Jeżeli:

- wyjaśnisz pojęcia: „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „arkusz”
- wskażesz w skoroszycie komórkę według jej adresu
- sformatujesz komórki w arkuszu kalkulacyjnym
- dokonasz sortowania danych w tabeli
- odróżnisz funkcję od formuły
- prawidłowo użyjesz funkcji SUMA, właściwie wpiszesz odpowiednią formułę
- stworzysz arkusz, w którym możesz obliczyć swój budżet
- przedstawiś dane liczbowe za pomocą dobranego odpowiednio wykresu
- sformatujesz wykres

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówek i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% -niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.

Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji

Jeżeli:

- wymienisz i zastosujesz zasady bezpiecznego korzystania z poczty elektronicznej
- wymienisz zasady zapisu adresu mailowego
- korzystasz z poczty elektronicznej, dodajesz kontakty, przesyłasz listy, dodajesz załączniki
- stosujesz zasady netykiety podczas korzystania z poczty
- świadomie i bezpiecznie korzystasz z czatu

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówek i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% -niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.

Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch

Jeżeli:

- wyjaśnisz pojęcie „algorytm”
- wykorzystujesz zmienne i powtórzenia do pracy z programem
- wykorzystujesz język Scratch do pisania własnych gier
- korzystasz z pętli (powtórzenia) bloku poleceń, aby stworzyć program
- korzystasz z instrukcji warunkowych, aby stworzyć program
- korzystasz z algorytmów przy rozwiązywaniu problemów

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówek i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% -niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.

Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP

Jeżeli:

- wyjaśnisz pojęcie warstwy
- wskażesz podstawowe narzędzia programu GIMP
- korzystając z kilku warstw, rysujesz proste rysunki
- zmieniasz kolejność warstw
- korzystasz z warstwy tekstowej i zmieniasz ją na warstwę graficzną
- korzystasz z różnych opcji zaznaczania
- skalujesz zaimportowane obrazy
- regulujesz jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia
- dokonujesz fotomontażu
- współtworzysz plakat do filmu, korzystając ze wszystkich poznanych technik

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówki i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% - niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.