

INFORMATYKA

Wymagania edukacyjne na rok szkolny 2021/ 2022

Klasa VI

1. Przygotowanie do zajęć - wymagania:

1. Podręcznik (min. jeden na ławkę)
2. Zeszyt w kratkę 16 kartk.
3. Przygotowanie do zajęć z uwzględnieniem *regulaminu pracowni komputerowej* (dostępnego na końcu dokumentu)

Uczeń ma prawo do zgłoszenia 3 (trzech przygotowań na semestr) nieprzygotowań przed rozpoczęciem lekcji. Przy trzecim nieprzygotowaniu wpisana zostaje ocena niedostateczna z aktywności ucznia.

2. Oceny cząstkowe:

- Po każdym zrealizowanym dziale zapowiedziany zostaje sprawdzian wiadomości z 2 tygodniowym wyprzedzeniem. (**ocena teoretyczna**)
- Przy każdym dziale ocenie będzie podlegać przynajmniej jedno samodzielne zadanie projektowe (**ocena praktyczna**)
- Co trzy godziny lekcyjne przewidziane jest sprawdzenie wiadomości ucznia w formie wykonania krótkiego zadania praktycznego na komputerze, lub krótkiego sprawdzenia wiadomości praktycznych (tylko te, które pojawiły się na zajęciach) w formie 3-5 pytań – ocena z aktywności)
- Pod koniec każdego semestru ocenie podlega zeszyt przedmiotowy
- Jako podsumowanie, każdy uczeń otrzymuje ogólną ocenę z aktywności (**ocena aktywności poniżej**)

2.1 Ocena aktywności ucznia:

- prowadzenie zeszytu przedmiotowego na bieżąco
- wykonywanie prac domowych
- aktywne zgłaszanie się
- poprawne udzielanie odpowiedzi na zadawane pytania (kontrolowanie wiedzy z zakresu wiedzy teoretycznej)
- przygotowanie ucznia do zajęć (3 nieprzygotowania)
- organizacja stanowiska (utrzymywanie porządku w czasie zajęć i po ich zakończeniu)

- zachowanie na lekcjach (pozytywna postawa wobec przedmiotu, uczeń jest koleżeński, nie przeszkadza innym uczniom i nie utrudnia prowadzenia zajęć nauczycielowi, wykonuje polecenia nauczyciela)

3. Wymagania edukacyjne dla klasy 6 zgodne z podręcznikiem „Lubię to!”

Tytuł w podręczniku	Numer temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel						
1.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
1.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby 	<ul style="list-style-type: none"> porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnej przedstawienia określonych danych korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane
1.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	3. i 4. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> tworzy własne formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
1.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	5. i 6. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<ul style="list-style-type: none"> prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji						
2.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość elektroniczną 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail
2.2. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	9. i 10. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową 	<ul style="list-style-type: none"> podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo instaluje program Skype na komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
2.3. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	11. i 12. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive tworzy folder w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
2.4. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty w usłudze OneDrive udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive 				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch						
3.1. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	15. i 16. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy własne tło sceny tworzy własne duszki 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty nadające komunikaty buduje skrypty odbierające komunikaty 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

3.2. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	<ul style="list-style-type: none"> tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórź” oraz z napisem „jeżeli” 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	19. i 20. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	23. i 24. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje na warstwach 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt 	<ul style="list-style-type: none"> podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> tworzy obrazy w programie GIMP wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie 				



Regulamin pracowni informatycznej

Niepublicznej Szkoły Podstawowej nr 1 im Orła Białego w Krakowie

1. Do pracowni informatycznej uczniowie wchodzi i przebywają w niej tylko w obecności nauczyciela.
2. Każdy uczeń ma przypisane jedno stanowisko za które odpowiada przez cały rok szkolny i nie zmienia go bez pozwolenia nauczyciela.
3. Wszelkie braki sprzętowe lub zniszczenia uczniów niezwłocznie zgłasza nauczycielowi przed rozpoczęciem zajęć.
4. Komputer można włączyć lub wyłączyć jedynie za zgodą nauczyciela. Rozpoczęcie zajęć nie jest jednoznaczne z koniecznością włączenia urządzenia.
5. Korzystając z komputera należy mieć zawsze czyste ręce.
6. Uczniowie nie dotykają komputerów poza włącznikami, klawiaturą i myszą. Zwłaszcza nie ingerują w podłączenia przewodów w tylnej części.
7. W trakcie zajęć uczniowie wykonują wyłącznie zadania zlecone przez nauczyciela.
8. Uczeń nie może dowolnie przeglądać jakichkolwiek treści internetowych jeśli działanie to nie jest związane z tematyką zajęć i jednocześnie nie zostało ono zalecone przez nauczyciela.
9. Uczniowi nie wolno samodzielnie podejmować jakichkolwiek instalacji z sieci i z nośników zewnętrznych oraz nie wolno podłączać innych urządzeń elektronicznych do komputera.

10. Uczniowi nie wolno samodzielnie usuwać i manipulować plikami na dysku twardym komputera.

11. Na stanowisku pracy z komputerem nie wolno spożywać posiłków i pić napojów.

12. Podczas zajęć nie wolno korzystać z telefonów komórkowych i innych urządzeń elektrycznych, chyba, że będzie to element zajęć i będzie to decyzja nauczyciela. Wówczas korzystanie z urządzeń podlega ścisłej kontroli nauczyciela.

13. Uczniowie, którzy mają zalecenie lekarza do używania szkieł optycznych powinni bezwzględnie ich używać.

14. Po zakończeniu pracy należy doprowadzić stanowisko do stanu wyjściowego. Należy zadbać o zachowanie swoich plików jeśli to niezbędne, wylogować się i wyłączyć komputer.

15. Obowiązkiem ucznia jest dbanie o porządek i higienę na powierzonym stanowisku pracy oraz przestrzeganie przepisów BHP. (Dostosowanie ustawień krzesła, klawiatury, myszki i monitora do wymiarów swojego ciała; odległość od monitora osoby pracującej przy komputerze powinna wynosić ok. 70 cm; odległość tyłu monitora od następnej osoby musi być nie mniejsza niż 130 cm; zaleca się takie ustawienie monitora, aby jego górny brzeg znajdował się poniżej poziomu oczu oraz wyregulowanie jasności ekranu monitora stosownie do potrzeb i aktualnych warunków otoczenia).

Za szkody spowodowane niewłaściwym użytkowaniem sprzętu przez ucznia zostaje przewidziana uwaga negatywna, a rodzice zostają obciążani finansowo.

Opracowała: **Magdalena Marchewka** – nauczyciel informatyki