

Wymagania na poszczególne oceny Informatyka klasa 6

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> - Zna pojęcie „animacja poklatkowa”. - Potrafi powiedzieć, na czym polega tworzenie animacji poklatkowej. - Zmienia ułożenie części postaci i dodaje klatki. - Uruchamia okno tworzenia nowej postaci. - Z pomocą nauczyciela buduje nową figurę i dodaje ją do animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tworzy prostą animację, w której ruchy animowanej postaci nie są płynne. - Ustawia rozmiar klatki animacji - Samodzielnie tworzy postać kucharza oraz rekwizyty, które wykorzysta w projekcie. - Dodaje utworzone figury do projektu i rozmieszcza je na scenie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tworzy animację z namalowanym przez siebie tłem, animacja przedstawia idącą postać, jednak jej ruchy nie zawsze są odpowiednio płynne. - Modyfikuje wygląd utworzonych figur. - Tworzy animację przedstawiającą kucharza przygotowującego wybrane danie, mogą występować pewne niedociągnięcia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tworzy animację, w której ruchy animowanej postaci są płynne - Animacja jest przygotowana w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły. - Przygotowuje animację przedstawiającą patyczaka skaczącego w dal, tworzy figury potrzebne do animacji oraz tło.
<ul style="list-style-type: none"> - Wie, że z programu Scratch można korzystać przez przeglądarkę internetową lub po zainstalowaniu go na komputerze. - Rozróżnia elementy interfejsu programu Scratch. - Odnajduje właściwe bloki i łączy je w odpowiedniej kolejności (wzoruje się na treściach w podręczniku). - Usuwa duszka z projektu, wstawia do projektu nowe duszki oraz tło. - Wie, że każdy punkt na scenie można opisać za pomocą dwóch liczb. - Odwzorowuje z podręcznika skrypty umożliwiające sterowanie małpką oraz ruch owoców. - Wstawia gotowe tło. - Odwzorowuje skrypty z podręcznika. - Tworzy proste plansze do gry i zmienia ich nazwy. - Dodaje duszki (żółtą kulkę oraz przycisk) do projektu. - Tworzy zmienne, wzorując się na podręczniku. - Odwzorowuje z podręcznika skrypty dla tła oraz dodanych duszków. 	<ul style="list-style-type: none"> - Korzysta z biblioteki programu. - Wie, co oznacza duplikowanie duszka. - Potrafi utworzyć kopię duszka. - Programuje ruch duszka z uwzględnieniem odbicia od krawędzi sceny. - Odczytuje pozycję duszka na scenie. - Ustala nową pozycję duszka. - Buduje skrypty określające ruch bananów z uwzględnieniem losowego czasu ich spadania. - Tworzy tło przedstawiające labirynt i wstawia je do projektu. - Buduje skrypty określające ruch duszka w korytarzach labiryntu, programuje efekty zderzenia ze ścianą labiryntu i dotarcia do wyjścia. - Wie, do czego można wykorzystać komunikaty w programie Scratch. - Tworzy plansze do gry z większą dbałością o szczegóły. - Rozumie zasady działania skryptów zbudowanych dla tła, żółtej kulki oraz duszka przycisku. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modyfikuje wygląd duszka oraz tła. - Tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się dwóch duszków, programuje skutek zaistnienia zdarzenia (spotkania duszków). - Programuje efekt spotkania owoców z małpką. - Wie, że po ukryciu owoców konieczne jest określenie w projekcie momentu ich ponownego pojawienia się. - Odwzorowuje skrypt określający pojawianie się owoców i rozumie jego działanie. - Tworzy drugie tło z labiryntem i buduje skrypty dla drugiego poziomu gry. - Zna i wyjaśnia pojęcie zmiennej. - Wstawia zmienne do projektu, a następnie określa w skryptach ich początkowe wartości oraz zmianę tych wartości. - Potrafi stosować komunikaty w programie Scratch. - Dodaje kulki w innych kolorach i tworzy dla nich skrypty na podstawie skryptów dla żółtej kulki. - Programuje moment zakończenia gry. 	<ul style="list-style-type: none"> - Podczas tworzenia projektu wykazuje się pomysłowością i własną inwencją twórczą. - Określa czas, po upływie którego owoce mają pojawić się ponownie na roślinach. - Tłumaczy zastosowane w skryptach rozwiązania. - Programuje zakończenie gry – pojawienie się komunikatu z liczbą ruchów, które wykonał duszek, aby osiągnąć cel. - Potrafi wyjaśnić zastosowane w skryptach rozwiązania. - Dodaje do projektu duszka, który poinformuje o zakończeniu gry, tworzy dla niego odpowiedni skrypt. - Wyjaśnia sposób działania tworzonych skryptów i potrafi zmodyfikować je, aby dostosować je do swoich potrzeb.
<ul style="list-style-type: none"> - Zna pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”. - Podaje adres wskazanej komórki. - Dodaje nowe arkusze. - Zna pojęcia „nagłówek kolumny”, „seria danych”, „sortowanie”. - Zna pojęcia formuły i funkcji. - Z pomocą nauczyciela wpisuje do arkusza podstawowe formuły. - Z pomocą nauczyciela tworzy wykres kolumnowy. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wypełnia komórki danymi. - Potrafi zmienić szerokość kolumny. - Porusza się między arkuszami. - Zmienia sposób wyświetlania daty. - Tworzy serie danych. - Stosuje formuły i funkcje do wykonywania prostych obliczeń na wartościach wpisanych w komórkach. - Formatuje utworzony wykres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy. - Formatuje komórki. - Potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują. - Sortuje alfabetycznie dane w komórkach - Tworzy tabelę z przychodami i wydatkami w poszczególnych miesiącach roku. - Dobiera rodzaj wykresu do typu danych 	<ul style="list-style-type: none"> - Potrafi skopiować dane z jednego arkusza i wkleić je do innego arkusza. - Stosuje formatowanie warunkowe i sortowanie niestandardowe - Tworzy w arkuszu tabelę obliczającą budżet kieszonkowy dla poszczególnych miesięcy w roku. - Zna funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn. - Dodaje, usuwa i zmienia elementy wykresu.
<ul style="list-style-type: none"> - Z pomocą nauczyciela uruchamia różne okna w programie GIMP. - Wie, do czego służą warstwy w programie GIMP. - Zna pojęcia „fotomontaż” i „retusz”. - Otwiera zdjęcie w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tworzy warstwy. - Zna i potrafi stosować narzędzia, które można wykorzystać do tworzenia prostych rysunków. - Wie, że prace wykonane w programie GIMP można zapisać w różnych formatach. - Zmienia jasność i kontrast obrazu. - Zna różne narzędzia zaznaczania. - Zaznacza fragment ilustracji, a następnie kopiuje go na inną warstwę. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rysuje na różnych warstwach i zmienia ich kolejność. - Korzysta z różnych narzędzi i dostępnych dla nich opcji. - Potrafi wybrać odpowiedni format zapisu utworzonej grafiki. - Skaluje oraz przesuwa warstwy. Tworzy z nich różne kompozycje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Zmienia wartość krycia oraz tryb nałożenia warstw. - Stosuje różne efekty np. filtry.