

Informatyka 6

Kryteria oceniania dla poszczególnych działów programowych oraz jednostek lekcyjnych

Tytuł w podręczniku Numer i temat lekcji	Ocena	Wymagania na ocenę
Dział 1. Rozwiązywanie problemów. W świecie programowania		
1.1. Sterowanie obiektem w środowisku Scratch Temat 1. Sterowanie obiektem w środowisku Scratch. (1 godz.)	2	– zna zasady pracy w środowisku Scratch,
	3	– potrafi zaplanować zdarzenia i przewidywać ich skutki,
	4	– wie, jak korzystać z różnych kategorii bloczków, aby zaprogramować zaplanowane zdarzenia w środowisku Scratch,
	5	– potrafi rozbudować utworzony program, – rozumie, jakie możliwości daje programowanie.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
1.2. Tworzenie gry w środowisku Scratch Temat 2. Tworzenie gry w środowisku Scratch. (2 godz.)	2	– Z pomocą nauczyciela potrafi pracować w środowisku Scratch,
	3	– potrafi zgodnie z założeniami pracować w środowisku Scratch,
	4	– szuka rozwiązań problemów programistycznych, – umie zaprogramować prostą grę ze zmienną <i>punkty</i> ,
	5	– potrafi zaprogramować przycisk START rozpoczynający grę, – wie, jak zmienić kostium duszka w edytorze grafiki Scratch.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
1.3. Nauka i zabawa z kodowaniem Temat 3. Nauka i zabawa z kodowaniem. (1 godz.)	2	– rozumie, co to jest <i>kodowanie</i> ,
	3	– ma podstawowe informacje na temat platformy internetowej code.org i Godziny Kodowania™, – zna zasady pracy na platformie internetowej code.org ,
	4	– rozumie, co oznacza™ przy nazwie Godziny Kodowania, – koduje, aby osiągnąć założony cel, – korzysta z samouczków,
	5	– w przypadku popełnienia błędu korzysta z przycisku <i>Zresetuj</i> , – rozumie, że kod został utworzony w języku programowania JavaScript, – skorzysta z internetowej aplikacji Tłumacz Google, aby przetłumaczyć zapisany kod, – wie, jak oznaczony jest znak towarowy.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
1.4. Od planowania do realizacji. Kodowanie w chmurze Temat 4. Od planowania do realizacji. Kodowanie w chmurze. (2 godz.)	2	– zna etapy rozwiązywania problemów i wie, czym jest analiza sytuacji problemowej,
	3	– wie, na czym polega kodowanie w chmurze,
	4	– potrafi dokończyć rozpoczęty kod, aby uzyskać określony efekt końcowy,
	5	– umie przeanalizować kod zapisany w języku JavaScript, – wie, jak stosować pętlę <i>Powtórz ... razy</i> do rysowania kwadratu, trójkąta i okręgu.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
1.5. Jak sterować robotem z użyciem tabletu lub smartfona	2	– rozumie, co to jest Bluetooth,
	3	– wie, na czym polega sterowanie robotem Dash,
	4	– umie korzystać z aplikacji Blockly, – wie, na czym polega łączenie robota z urządzeniem mobilnym, np. tabletem,

Temat 5. Robotyka w szkole, czyli jak sterować robotem z użyciem tabletu lub smartfona. (1 godz.)	5	– tworzy programy dla robota, – zapisuje utworzone programy i uruchamia już istniejące.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
1.6. Jak osiągnąć postawiony cel? Znajdowanie elementu w zbiorze Temat 6. Jak osiągnąć postawiony cel? Znajdowanie elementu w zbiorze. (1 godz.)	2	– Z pomocą nauczyciela interpretuje grafikę dotyczącą etapów rozwiązywania problemów
	3	– interpretuje grafikę dotyczącą etapów rozwiązywania problemów, – zna etapy rozwiązywania problemów, – wie, co to jest sortowanie i filtrowanie,
	4	– podaje przykłady sortowania i filtrowania, – rozwiązuje konkretny problem związany z sortowaniem i filtrowaniem danych,
	5	– wyznacza minimum, maksimum i średnią, – wyszukuje dane spełniające określone kryteria.
1.7. Stosowanie arkusza kalkulacyjnego w rozwiązywaniu problemów Temat 7. Stosowanie arkusza kalkulacyjnego w rozwiązywaniu problemów. (1 godz.)	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
	2	– odszyfrowuje hasło związane z tematem lekcji,
	3	– rozumie, co to jest automatyzacja pracy,
	4	– rozwiązuje w arkuszu kalkulacyjnym problem polegający na obliczeniu, ile każdy uczeń ma dopłacić, aby pokryć koszt wycieczki,
	5	– umie obliczyć koszt towarów po obniżce cen, – stosuje podczas wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym automatyzację pracy.
1.8. Analizowanie danych na wykresach Temat 8. Analizowanie danych na wykresach. (1 godz.)	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
	2	– odszyfrowuje hasło związane z tematem zajęć,
	3	– rozumie, dlaczego dzięki wykresom łatwiej dokonać analizy oraz wyciągnąć wnioski,
	4	– wie, na czym polega porównanie wyników na wykresie kołowym i jak tego dokonać,
	5	– umie przedstawić procentowo wyniki na wykresie, – wie, jak zaprezentować na wykresie wybrane dane.
Podsumowanie działu 1	Temat 9. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozwiązywanie problemów. W świecie programowania.</i> (1 godz.)	
Dział 2. Możliwości komputerów i sieci – zastosowanie techniki cyfrowej		
2.1 Z netykietą za pan brat. <i>Drzewo dobrych zachowań</i> Temat 10. Z netykietą za pan brat. <i>Drzewo dobrych zachowań</i> (1 godz.)	2	– zna pojęcia: <i>netykieta, adres IP komputera,</i>
	3	– zna i potrafi użyć pojęć: <i>netykieta, adres IP komputera,</i>
	4	– wie, jakie zasady netykiety obowiązują w internecie,
	5	– potrafi dodać do zakładek wartościowe, ciekawe strony internetowe, z których zamierza często korzystać.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
2.2 Współtworzenie zasobów sieci Temat 11.	2	– rozumie podobieństwa i różnice pomiędzy książką i komputerem,
	3	– zna korzyści wynikające z korzystania z platformy edukacyjnej LearningApps,
	4	– rozumie pojęcie <i>Web 2.0,</i>

Współtworzenie zasobów sieci (2 godz.)		– umie korzystać z gotowych aplikacji na platformie,
	5	– wie, jak założyć konto na LearningApps, – tworzy własne zasoby, np. test jednokrotnego wyboru.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
2.3 Podróże z internetową mapą 3D Temat 12. Podróże z internetową mapą 3D (2 godz.)	2	– wie, co to jest mapa internetowa Google Earth,
	3	– rozumie pojęcie 3D w odniesieniu do trójwymiarowego modelu kuli ziemskiej, – z pomocą nauczyciela stosuje różne narzędzia Google Earth, – Z pomocą nauczyciela wyszukuje określone lokalizacje,
	4	– stosuje różne narzędzia Google Earth, – wyszukuje określone lokalizacje, – odczytuje opisy miejsc, – ogląda zbliżenia danych miejsc,
	5	– umie sprawdzić, jakie są odległości pomiędzy wyznaczonymi punktami na mapie.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
2.4 Korzystanie z możliwości chmury internetowej. Praca w Office 365 Temat 13. Korzystanie z możliwości chmury internetowej. Praca w Office 365 (2 godz.)	2	– rozumie, co to jest chmura internetowa i na czym polega praca w wirtualnej przestrzeni,
	3	– dostrzega korzyści i wady pracy w chmurze, – z pomocą nauczyciela potrafi się logować do usługi Office 365 dla szkół,
	4	– potrafi się logować do usługi Office 365 dla szkół, – umie korzystać z dostępnych w Office 365 aplikacji oraz współpracować przy przygotowaniu i udostępnieniu dokumentu,
	5	– umie prowadzić rozmowę na czacie i wie, co to jest nick.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
Podsumowanie działu 2	Temat 14. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Możliwości komputerów i sieci – zastosowanie techniki cyfrowej.</i> (1 godz.)	
Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe		
3.1 Projektujemy prezentację <i>Tu jest nasz dom</i> Temat 15. Projektujemy prezentację <i>Tu jest nasz dom</i> (2 godz.)	2	– umie zastosować szyfr GA-DE-RY-PO-LU-KI,
	3	– Z pomocą nauczyciela wie, jak zastosować szablon prezentacji, – Z pomocą nauczyciela umie zamieszczać w prezentacji materiały pobrane z internetu i przygotowane w edytorach tekstu i grafiki,
	4	– wie, jak zastosować szablon prezentacji, – umie zamieszczać w prezentacji materiały pobrane z internetu i przygotowane w edytorach tekstu i grafiki,
	5	– potrafi zastosować różne sposoby zapisu prezentacji (Prezentacja PowerPoint, Pokaz prezentacji PowerPoint, Szablon programu PowerPoint, Plik PDF), – wie, co to jest rozszerzenie pliku, – wie, na czym polega stosowanie licencji Public domain i Creative Commons.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
3.2 Obraz, dźwięk i wideo, czyli jak przygotować materiały do prezentacji	2	– Z pomocą nauczyciela potrafi powiedzieć, do czego służy programu IrfanView i kto jest jego twórcą,
	3	– wie, do czego służy programu IrfanView i kto jest jego twórcą, – z pomocą nauczyciela umie posługiwać się wybranymi narzędziami programu Ir-

Temat 16. Obraz, dźwięk i wideo, czyli jak przygotować materiały do prezentacji (2 godz.)		fanView,
	4	– umie posługiwać się wybranymi narzędziami programu IrfanView, – zmienia rozmiar zdjęć, dodaje ramkę do obrazu, stosuje efekty, – wie, na czym polega kadrowanie zdjęć,
	5	– nagrywa wypowiedzi z użyciem Rejestratora dźwięku, – kopiuje pliki z karty pamięci aparatu cyfrowego lub kamery cyfrowej na komputer, – wstawia wideo do prezentacji, – ustawia opcje odtwarzania wideo.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
3.3 Projektujemy kartę z kalendarza Temat 17. Projektujemy kartę z kalendarza. (1 godz.)	2	– umie zastosować szyfr CZEKOLADA,
	3	– zna pojęcie <i>zrzut ekranowy</i> ,
	4	– tworzy kartę z kalendarza na dany miesiąc,
	5	– korzysta z wybranych narzędzi arkusza kalkulacyjnego i edytora tekstu, – wykorzystuje zrzut ekranowy do przygotowania karty z kalendarza.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
3.4 Obraz do kalenda- rza. Przekształcenia i filtry w programie GIMP Temat 18. Obraz do kalendarza. Przekształcenia i filtry w programie GIMP. (2 godz.)	2	– Z pomocą nauczyciela wyjaśnia, jak rozumie podaną w podręczniku informację, – Z pomocą nauczyciela potrafi wyjaśnić, do czego służy edytor grafiki GIMP,
	3	– wyjaśnia, jak rozumie podaną w podręczniku informację, – rozumie, do czego służy edytor grafiki GIMP,
	4	– wie, z jaką licencją rozpowszechniany jest GIMP, – rozumie pojęcia <i>filtry</i> , <i>retusz</i> , – używa narzędzi programu GIMP do wykonania ćwiczenia,
3.5 Redagowanie i formatowanie zapro- szenia Temat 19. Redagowanie i formatowanie zapro- szenia. (1 godz.)	5	– potrafi wyciąć fragment zdjęcia, wygładzić jego krawędzie, zastosować narzędzia przekształcania i filtry, wkleić do edytora tekstu, – pamięta o przestrzeganiu prawa autorskiego podczas korzystania z pobranych obrazów, – dba o estetyczny wygląd wykonywanej pracy.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
	2	– potrafi określić elementy, które powinno zawierać zaproszenie,
3.6 Projekt grafiki do zaproszenia. Warstwy w programie GIMP Temat 20. Projekt grafiki do zapro- szenia. Warstwy w pro-	3	– wie, w jakim programie wykonać zaproszenie, – potrafi stosować 3 skróty klawiaturowe,
	4	– potrafi stosować skróty klawiaturowe, – potrafi określić układ strony i marginesy,
	5	– wie, jak redagować i formatować treść zaproszenia, – umie stosować ozdobne napisy WordArt, – wie, jak rozmieścić dwa zaproszenia na stronie formatu A4.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
3.6 Projekt grafiki do zaproszenia. Warstwy w programie GIMP Temat 20. Projekt grafiki do zapro- szenia. Warstwy w pro-	2	– wie, co to są warstwy,
	3	– widzi różnice pomiędzy obrazami znajdującymi się w module <i>Podejmij temat</i> ,
	4	– rozumie i wyjaśnia, na czym polega praca na warstwach, – potrafi otwierać obrazy na odrębnych warstwach w edytorze grafiki GIMP,
	5	– wie, jak ustawić przezroczystość warstwy, – umie korzystać z narzędzi do skalowania obrazów,

gramie GIMP. (1 godz.)		– potrafi scalać warstwy, umie zapisać obraz w standardowym formacie programu GIMP oraz wyeksportować plik do formatu JPEG.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
3.7 Przygotowanie papieru firmowego szkoły Temat 21. Przygotowanie papieru firmowego szkoły. (1 godz.)	2	– Z pomocą nauczyciela potrafi określić elementy, które powinien zawierać papier firmowy, – wie, w jakim programie wykonać tego typu dokument, – potrafi wykorzystać szablony dostępne w edytorze tekstu, – wie, jak odpowiednio rozmieścić elementy w przygotowywanym dokumencie, – potrafi dokonać korekty zdjęć i obrazów, – potrafi umieszczać elementy graficzne w wybranym miejscu na stronie, – wie, na czym polega tworzenie wizerunku szkoły czy firmy, – stosuje różne narzędzia edytora tekstu.
	3	– potrafi określić elementy, które powinien zawierać papier firmowy, – wie, w jakim programie wykonać tego typu dokument, – z pomocą nauczyciela potrafi wykorzystać szablony dostępne w edytorze tekstu, – z pomocą nauczyciela wie, jak odpowiednio rozmieścić elementy w przygotowywanym dokumencie,
	4	– potrafi wykorzystać szablony dostępne w edytorze tekstu, – wie, jak odpowiednio rozmieścić elementy w przygotowywanym dokumencie, – potrafi dokonać korekty zdjęć i obrazów,
	5	– potrafi umieszczać elementy graficzne w wybranym miejscu na stronie, – wie, na czym polega tworzenie wizerunku szkoły czy firmy, – stosuje różne narzędzia edytora tekstu.
	6	– ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie – wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
Podsumowanie działu 3	Temat 22. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe.</i> (1 godz.)	
łącznie 30 godz. + 2 godz. do dyspozycji nauczyciela		