

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY
ŚRÓDROCZNE I ROCZNE
Z INFORMATYKI
w klasie VI
Szkoły Podstawowej
im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

Program nauczania – Informatyka, program nauczania w klasach 4-8

Wydawnictwo – MAC Edukacja

Podręcznik: Informatyka 6, Jolanta Pańczyk

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6

oparte na Informatyka, program nauczania w klasach 4-8

na śródroczne poszczególne oceny (1 półrocze)

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 1. Rozwiązywanie problemów. W świecie programowania							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
1.1. Sterowanie obiektem w środowisku Scratch	Temat 1. Sterowanie obiektem w środowisku Scratch. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none">• szczegółowo wyjaśnia innym, jakie są zasady pracy w środowisku Scratch,• charakteryzuje i tłumaczy innym, na czym polega programowanie wizualne,• korzystając z własnych, twórczych pomysłów, potrafi zaprojektować zdarzenia i przewidywać ich skutki,• wie, jak twórczo korzystać z różnych kategorii bloków w	<ul style="list-style-type: none">• zna zasady pracy w środowisku Scratch,• rozumie, na czym polega programowanie wizualne,• potrafi zaprojektować zdarzenia i przewidywać ich skutki,• wie, jak korzystać z różnych kategorii bloków w środowisku Scratch,• umie rozbudować różne programy,• rozumie, jakie	<ul style="list-style-type: none">• zna wybrane zasady pracy w środowisku Scratch,• wie, co to jest programowanie wizualne,• potrafi zaprojektować wybrane zdarzenia i przewidywać ich skutki,• wie, jak korzystać z kilku kategorii bloków w środowisku Scratch,• umie rozbudować prosty program.	<ul style="list-style-type: none">• z pomocą nauczyciela wymienia wybrane zasady pracy w środowisku Scratch,• pracując z innymi, rozpoznaje, czym jest programowanie wizualne,• z pomocą nauczyciela potrafi zaprojektować wybrane zdarzenia i przewidywać ich skutki,• wie, jak korzystać z wybranych bloków w środowisku Scratch,	<ul style="list-style-type: none">• nawet z pomocą nauczyciela ma trudności z podaniem wybranych zasad pracy w środowisku Scratch,• nawet z pomocą nauczyciela ma trudności ze zrozumieniem, na czym polega na programowaniu wizualnym,• dopiero po wysłuchaniu wyjaśnienia innych potrafi zaprojektować	<ul style="list-style-type: none">• nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi podać wybranych zasad pracy w środowisku Scratch,• nie rozumie, co to jest programowanie wizualne,• nie podejmuje żadnych działań związanych z projektowaniem wybranych zdarzeń,• nawet z pomocą nauczyciela nie wie, jak korzystać z wybranych

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<p>środowisku Scratch i wykorzystuje swoją wiedzę do realizacji własnych programów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosując innowacyjne pomysły, umie rozbudować utworzony program, • rozumie, uzasadnia i prezentuje innym, jakie możliwości daje programowanie. 	<p>możliwości daje programowanie.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • umie zbudować prosty program w Scratch. 	<p>wybrane zdarzenia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniu wie, jak korzystać z wybranych bloków w środowisku Scratch, • mimo pomocy nauczyciela ma trudności ze zbudowaniem prostego programu w Scratch. 	<p>bloków w środowisku Scratch,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie podejmuje działań związanych ze zbudowaniem prostego programu w Scratch.
1.2. Tworzenie gry w środowisku Scratch	Temat 2. Tworzenie gry w środowisku Scratch. (2 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje założenia związane z realizowanym projektem, • szuka twórczych rozwiązań problemów programistycznych, • umie zaprogramować złożoną grę ze zmienną punkty oraz wyjaśnia jej założenia innym, • potrafi zaprogramować różne przyciski rozpoczynające lub kończące dany etap lub grę, • korzystając z własnych twórczych pomysłów, wie, jak zmienić kostium duszka w edytorze grafiki Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi pracować w środowisku Scratch zgodnie z założeniami, • szuka rozwiązań problemów programistycznych, • umie zaprogramować grę ze zmienną punkty, • potrafi zaprogramować przycisk rozpoczynający grę i komunikat końcowy, • wie, jak zmienić samodzielnie kostium duszka w edytorze grafiki Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia założenia związane z realizowanym projektem, • podejmuje próby szukania rozwiązań problemów programistycznych, • umie zaprogramować prostą grę ze zmienną punkty, • potrafi zaprogramować przycisk rozpoczynający grę, • podejmuje próby samodzielnej zmiany kostiumu duszka w edytorze grafiki Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela potrafi wymienić założenia związane z realizowanym projektem, • we współpracy z innymi podejmuje próby szukania rozwiązań problemów programistycznych, • po wyjaśnieniu umie zaprogramować prostą grę ze zmienną punkty, • z pomocą nauczyciela programuje przycisk rozpoczynający grę, • we współpracy z innymi podejmuje próby samodzielnej zmiany kostiumu duszka w edytorze 	<ul style="list-style-type: none"> • nawet z pomocą nauczyciela ma trudności, aby wymienić założenia związane z realizowanym projektem, • z dużym wysiłkiem podejmuje próby szukania rozwiązań prostych problemów programistycznych, • z pomocą nauczyciela programuje prostą grę ze zmienną punkty, • ma trudności, aby nawet z pomocą nauczyciela zaprogramować przycisk rozpoczynający grę, • ma trudności 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie i nie rozumie, jak wymienić założenia związane z realizowanym projektem, • nie rozumie, jak szukać rozwiązań problemów programistycznych, • nie umie zaprogramować prostej gry ze zmienną punkty, • nie podejmuje działań związanych z zaprogramowaniem przycisku rozpoczynającego grę, • nie podejmuje działań w środowisku Scratch.

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

					grafiki Scratch.	z samodzielną zmianą kostiumu duszka w edytorze grafiki Scratch.	
1.3. Nauka i zabawa z kodowaniem	Temat 3. Nauka i zabawa z kodowaniem. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie i wyjaśnia innym, co to jest kodowanie, • prezentuje innym i wyjaśnia zasady pracy na platformie internetowej code.org Kodowanie z Minecraftem, • korzystając z własnych twórczych pomysłów, stosuje kodowanie, aby osiągnąć cel główny, • korzysta z samouczków i uzasadnia celowość tej czynności, • z powodzeniem stosuje pętlę <i>Powtórz ... razy</i> w celu zastąpienia powtarzającego się polecenia, • w razie popełnienia błędu korzysta z przycisku <i>Zresetuj</i> i objaśnia, jak tego dokonać, • rozumie i wyjaśnia, co to znaczy, że kod został utworzony 	<ul style="list-style-type: none"> • wie na czym polega i podejmuje kodowanie, • zna zasady pracy na platformie internetowej code.org Kodowanie z Minecraftem, • stosuje kodowanie, aby osiągnąć cel główny, • korzysta z samouczków, • stosuje pętlę <i>Powtórz ... razy</i> w celu zastąpienia powtarzającego się polecenia, • w razie popełnienia błędu korzysta z przycisku <i>Zresetuj</i>, • rozumie, że kod został utworzony w języku programowania JavaScript, • korzysta z internetowej aplikacji Tłumacz Google, aby przetłumaczyć 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie, co to jest kodowanie, • zna wybrane zasady pracy na platformie internetowej code.org Kodowanie z Minecraftem, • stosuje kodowanie, nie zawsze osiągając cel główny, • czasem korzysta z samouczków, • wie, że pętlę <i>Powtórz ... razy</i> stosuje się w celu zastąpienia powtarzającego się polecenia, • wie, do czego służy przycisk <i>Zresetuj</i> i czasem z niego korzysta, • rozumie, co to jest JavaScript, • wie, do czego służy aplikacja Tłumacz Google, • wie, co zawiera platforma internetowa code. 	<ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniu rozumie, co to jest kodowanie, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia wybrane zasady pracy na platformie internetowej code.org Kodowanie z Minecraftem, • z pomocą nauczyciela stosuje kodowanie, nie zawsze osiągając cel główny, • we współpracy z innymi korzysta z samouczków, • z pomocą nauczyciela stosuje pętlę <i>Powtórz ... razy</i> w celu zastąpienia powtarzającego się polecenia, • wie, do czego służy przycisk <i>Zresetuj</i>, • wie, co to jest JavaScript, • po wyjaśnieniu wie, do czego służy 	<ul style="list-style-type: none"> • ma trudności ze zrozumieniem, co to jest kodowanie, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to jest platforma internetowa code.org Kodowanie z Minecraftem, • ma trudności z kodowaniem, • nawet we współpracy z innymi ma trudności z korzystaniem z samouczków, • ma duże trudności z zastosowaniem stosuje pętlę <i>Powtórz ... razy</i> w celu zastąpienia powtarzającego się polecenia, • po wyjaśnieniu wie, do czego służy przycisk <i>Zresetuj</i>, • po wyjaśnieniu wie, co to jest JavaScript, • ma trudności ze zrozumieniem, do czego służy aplikacja 	<ul style="list-style-type: none"> • nie rozumie, co to jest kodowanie, • nie wie, na czym polega kodowanie, • nie umie korzystać z samouczków, • nie umie zastosować pętli <i>Powtórz ... razy</i> w celu zastąpienia powtarzającego się polecenia, • nie wie, do czego służy przycisk <i>Zresetuj</i>, • nie wie, co to jest JavaScript, • nie zrozumie, do czego służy aplikacja Tłumacz Google, • nie wie, czym są platforma internetowa code.org oraz Godzina Kodowania, • nie wie, co oznacza TM przy nazwie Godziny Kodowania.

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<p>w języku programowania JavaScript,</p> <ul style="list-style-type: none"> • skorzysta z internetowej aplikacji Tłumacz Google, aby przetłumaczyć zapisany kod oraz prezentuje tę czynność innym, • zna i przedstawia informacje na temat platformy internetowej code.org oraz Godziny Kodowania, • rozumie, co oznacza TM przy nazwie Godziny Kodowania, • wie, co oznacza znak towarowy. 	<p>zapisany kod,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna informacje na temat platformy internetowej code.org oraz Godziny Kodowania, • rozumie, że oznacza TM przy nazwie Godziny Kodowania oznacza znak towarowy. 	<p>org, a także co to jest Godzina Kodowania,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, co oznacza TM przy nazwie Godziny Kodowania. 	<p>aplikacja Tłumacz Google,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, czym są platforma internetowa code.org oraz Godzina Kodowania, • rozpoznaje znak towarowy przy nazwie Godziny Kodowania. 	<p>Tłumacz Google,</p> <ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniu wie, czym są platforma internetowa code.org oraz Godzina Kodowania, • po wyjaśnieniu wie, co oznacza TM przy nazwie Godziny Kodowania. 	
1.4. Od planowania do realizacji. Kodowanie w chmurze	Temat 4. Od planowania do realizacji. Kodowanie w chmurze. (2 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • doskonale zna i stosuje etapy rozwiązywania problemów oraz potrafi analizować sytuację problemową, • rozumie i wyjaśnia innym, na czym polega kodowanie w chmurze, • potrafi dokończyć rozpoczęty kod, aby uzyskać określony efekt końcowy oraz wyjaśnia celowość 	<ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje etapy rozwiązywania problemów i potrafi analizować sytuację problemową, • wie, na czym polega kodowanie w chmurze, • potrafi dokończyć rozpoczęty kod, aby uzyskać określony efekt końcowy, • umie przeanalizować kod zapisany w języku JavaScript, 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje etapy rozwiązywania problemów i wie, czym jest analiza sytuacji problemowej, • wie, co to jest kodowanie w chmurze, • potrafi dokończyć rozpoczęty kod, • umie wskazać kod zapisany w języku JavaScript, • wie, kiedy należy stosować instrukcję 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia kilka etapów rozwiązywania problemów i wie, że punktem wyjścia jest analiza sytuacji problemowej, • wie, że można kodować w chmurze, • z pomocą nauczyciela potrafi dokończyć rozpoczęty kod, • po wstępnych objaśnieniach umie wskazać kod 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wymienia kilka etapów rozwiązywania problemów, • ma trudności ze zrozumieniem, że można kodować w chmurze, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudności z dokończeniem rozpoczętego kodu, • nawet po wstępnych 	<ul style="list-style-type: none"> • nie zna etapów rozwiązywania problemów, • nie rozumie, czym jest sytuacja problemowa, • nie rozumie, że można kodować w chmurze, • nie potrafi dokończyć rozpoczętego kodu, • nawet po wstępnych objaśnieniach nie rozpoznaje kodu

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<p>podjętych działań,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie przeanalizować i wyjaśnić kod zapisany w języku JavaScript, • wie, jak stosować instrukcję <i>Powtórz ... razy</i> do rysowania kwadratu, trójkąta i okręgu oraz wyjaśnia te czynności innym. 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak stosować instrukcję <i>Powtórz ... razy</i> do rysowania kwadratu, trójkąta i okręgu. 	<p><i>Powtórz... razy</i> do rysowania kwadratu, trójkąta i okręgu.</p>	<p>zapisany w języku JavaScript,</p> <ul style="list-style-type: none"> • we współpracy z innymi wie, kiedy należy stosować instrukcję <i>Powtórz ... razy</i> do rysowania kwadratu, trójkąta i okręgu. 	<p>objaśnieniach ma trudności ze wskazaniem kodu zapisanego w języku JavaScript,</p> <ul style="list-style-type: none"> • we współpracy z innymi wie, kiedy należy stosować instrukcję <i>Powtórz ... razy</i> do rysowania kwadratu. 	<p>zapisanego w języku JavaScript,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wie, kiedy należy stosować instrukcję <i>Powtórz ... razy</i> do rysowania kwadratu.
1.5. Jak sterować robotem z użyciem tabletu lub smartfona	Temat 5. Robotyka w szkole, czyli jak sterować robotem z użyciem tabletu lub smartfona. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • wie, na czym polega i wyjaśnia innym, jak sterować robotem Dash, • umie samodzielnie korzystać z aplikacji Blockly i tworzy rozbudowane programy z użyciem tej aplikacji, • wie, na czym polega łączenie robota z urządzeniem mobilnym, np. tabletem (Bluetooth) i wykonuje te czynności objaśniając kolejne kroki innym, • tworzy i zapisuje rozbudowane programy dla robota, korzystając z własnych, twórczych pomysłów oraz uruchamia już 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak sterować robotem Dash, • umie korzystać z aplikacji Blockly i tworzyć programy, • wie, na czym to polega i samodzielnie łączy robota z urządzeniem mobilnym, np. tabletem (Bluetooth), • tworzy i zapisuje utworzone programy dla robota oraz uruchamia już istniejące. 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, na czym polega sterowanie robotem Dash, • umie korzystać z aplikacji Blockly i tworzyć programy, • wie, na czym polega łączenie robota z urządzeniem mobilnym, np. tabletem (Bluetooth), • tworzy i zapisuje utworzone programy dla robota oraz uruchamia już istniejące. 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, że można sterować robotem Dash, • umie korzystać z aplikacji Blockly i z pomocą nauczyciela tworzyć programy, • z pomocą nauczyciela łączy robota z urządzeniem mobilnym, np. tabletem (Bluetooth), • tworzy programy dla robota oraz uruchamia już istniejące. 	<ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniach wie, że można sterować robotem Dash, • z pomocą nauczyciela umie korzystać z aplikacji Blockly i we współpracy z innymi tworzyć programy, • ma trudności z połączeniem robota z urządzeniem mobilnym, np. tabletem (Bluetooth), • uruchamia już istniejące programy dla robota. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie rozumie, że można sterować robotem Dash, • nie umie korzystać z aplikacji Blockly, • nie potrafi połączyć robota z urządzeniem mobilnym, np. tabletem (Bluetooth), • nie potrafi uruchomić już istniejących programów dla robota.

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		istniejące.					
1.6. Jak osiągnąć postawiony cel? Znajdowanie elementu w zbiorze	Temat 6. Jak osiągnąć postawiony cel? Znajdowanie elementu w zbiorze. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie interpretuje grafikę dotyczącą etapów rozwiązywania problemów oraz wyjaśnia znaczenie kolejnych etapów, • obszernie wyjaśnia, co to jest sortowanie i filtrowanie, • podaje wiele przykładów sortowania i filtrowania, • korzystając z własnych, twórczych pomysłów, rozwiązuje różne problemy związane z sortowaniem i filtrowaniem danych, • wyznacza minimum, maksimum i średnią oraz wyjaśnia innym, w jaki sposób wykonać te czynności, • wyszukuje dane spełniające określone kryteria oraz wyjaśnia innym, w jaki sposób wykonać te czynności. 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie interpretuje grafikę dotyczącą etapów rozwiązywania problemów, • wie, co to jest sortowanie i filtrowanie, • podaje przykłady sortowania i filtrowania, • rozwiązuje problemy związane z sortowaniem i filtrowaniem danych, • wyznacza minimum, maksimum i średnią, • wyszukuje dane spełniające określone kryteria. 	<ul style="list-style-type: none"> • interpretuje grafikę dotyczącą etapów rozwiązywania problemów, • wie, że dane można sortować i filtrować, • podaje przynajmniej po jednym przykładzie sortowania i filtrowania, • rozwiązuje konkretny problem związany z sortowaniem i filtrowaniem danych, • wyznacza minimum, maksimum i średnią, • wyszukuje dane spełniające jedno kryterium. 	<ul style="list-style-type: none"> • we współpracy z innymi interpretuje grafikę dotyczącą etapów rozwiązywania problemów, • po objaśnieniach rozumie, że dane można sortować i filtrować, • podaje przynajmniej jeden przykład sortowania, • współpracując z innymi, rozwiązuje konkretny problem związany z sortowaniem i filtrowaniem danych, • z pomocą nauczyciela wyznacza minimum, maksimum i średnią, • współpracując z innymi, wyszukuje dane spełniające jedno kryterium. 	<ul style="list-style-type: none"> • z trudnością interpretuje grafikę dotyczącą etapów rozwiązywania problemów, • mimo objaśnień nauczyciela ma trudności ze zrozumieniem, że dane można sortować i filtrować, • z pomocą nauczyciela podaje przynajmniej jeden przykład sortowania, • współpracując z innymi, nie zawsze wie, jak rozwiązać konkretny problem związany z sortowaniem i filtrowaniem danych, • ma trudności z wyznaczaniem minimum, maksimum i średniej, • współpracując z innymi nie zawsze wie, jak wyszukać dane spełniające jedno kryterium. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie potrafi zinterpretować grafiki dotyczącej etapów rozwiązywania problemów, • nie wie, że dane można sortować i filtrować, • nie potrafi podać nawet jednego przykładu sortowania, • nie wie, jak rozwiązać konkretny problem związany z sortowaniem i filtrowaniem danych, • nie umie wyznaczyć minimum, maksimum i średniej, • nie wie, jak wyszukać dane spełniające jedno kryterium.
1.7.	Temat 7.	• rozumie i wyjaśnia	• rozumie i wyjaśnia	• rozumie, co to jest	• wie, że możliwa jest	• po objaśnieniach	• nie wie, że możliwa

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

Stosowanie arkusza kalkulacyjnego w rozwiązywaniu problemów	Stosowanie arkusza kalkulacyjnego w rozwiązywaniu problemów. (1 godz.)	innym, co to jest automatyzacja pracy oraz podaje przykłady, <ul style="list-style-type: none"> szukając twórczych rozwiązań, umie rozwiązać w arkuszu kalkulacyjnym problem polegający na obliczeniu, ile każde dziecko ma dopłacić, aby pokryć koszt wycieczki, a następnie objaśnia te czynności innym, umie samodzielnie obliczyć koszt towarów po obniżce oraz wyjaśnia innym, jak krok po kroku wykonać obliczenia, stosuje podczas obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym automatyzację pracy oraz wyjaśnia innym podejmowane czynności. 	innym, co to jest automatyzacja pracy, <ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje w arkuszu kalkulacyjnym problem polegający na obliczeniu, ile każde dziecko ma dopłacić, aby pokryć koszt wycieczki, a następnie objaśnia te czynności innym, umie samodzielnie obliczyć koszt towarów po obniżce, stosuje podczas obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym automatyzację pracy. 	automatyzacja pracy, <ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje w arkuszu kalkulacyjnym problem polegający na obliczeniu, ile każde dziecko ma dopłacić, aby pokryć koszt wycieczki, umie obliczyć koszt towarów po obniżce, na ogół stosuje podczas obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym automatyzację pracy. 	automatyzacja pracy, <ul style="list-style-type: none"> wie, że można rozwiązać w arkuszu kalkulacyjnym problem polegający na obliczeniu, ile każde dziecko ma dopłacić, aby pokryć koszt wycieczki, współpracując z innymi, umie obliczyć koszt towarów po obniżce, wie, że można stosować podczas obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym automatyzację pracy. 	nauczycielach wie, że możliwa jest automatyzacja pracy, <ul style="list-style-type: none"> po objaśnieniach wie, że można rozwiązać w arkuszu kalkulacyjnym problem polegający na obliczeniu, ile każde dziecko ma dopłacić, aby pokryć koszt wycieczki, z pomocą nauczyciela umie obliczyć koszt towarów po obniżce, z trudnością rozumie, że można stosować podczas obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym automatyzację pracy. 	jest automatyzacja pracy, <ul style="list-style-type: none"> nie rozumie, że można rozwiązać w arkuszu kalkulacyjnym problem polegający na obliczeniu, ile każde dziecko ma dopłacić, aby pokryć koszt wycieczki, nie umie obliczyć kosztu towarów po obniżce, nie wie, że można stosować podczas obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym automatyzację pracy.
1.8. Analizowanie danych na wykresach	Temat 8. Analizowanie danych na wykresach. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> rozumie i wyjaśnia, dlaczego dzięki wykresom łatwiejsza jest analiza i wyciąganie wniosków oraz podaje konkretne przykłady uzasadniające, wie, jak wykonać 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie i wyjaśnia, dlaczego dzięki wykresom łatwiejsza jest analiza i wyciąganie wniosków, wie, jak wykonać porównanie wyników na 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie, dlaczego dzięki wykresom łatwiejsza jest analiza i wyciąganie wniosków, wie, jak wykonać porównanie wyników na 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie, że wykres prezentuje dane wielkości, we współpracy z innymi wie, jak wykonać porównanie wyników na wykresie kołowym, we współpracy 	<ul style="list-style-type: none"> po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie, że wykres prezentuje dane wielkości, z pomocą nauczyciela wie, jak wykonać porównanie 	<ul style="list-style-type: none"> nie rozumie, że wykres prezentuje dane wielkości, nie wie, jak wykonać porównanie wyników na wykresie kołowym, nie potrafi

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<p>porównanie wyników na wykresie kołowym oraz wyjaśnia innym kolejne czynności (rozumie, na czym ono polega),</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie przedstawić procentowo wyniki na wykresie, odpowiednio opisać wykres oraz wyjaśnia innym kolejne czynności, • wie, jak zaprezentować na wykresie wybrane dane i odpowiednio opisać wykres oraz wyjaśnia innym kolejne czynności. 	<p>wykresie kołowym (rozumie, na czym ono polega),</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie przedstawić procentowo wyniki na wykresie, odpowiednio opisać wykres, • wie, jak zaprezentować na wykresie wybrane dane i odpowiednio opisać wykres. 	<p>wykresie kołowym,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie przedstawić procentowo wyniki na wykresie, • wie, jak zaprezentować na wykresie wybrane dane. 	<p>z innymi umie przedstawić procentowo wyniki na wykresie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • współpracując z innymi, wie, jak zaprezentować na wykresie wybrane dane. 	<p>wyników na wykresie kołowym,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela przedstawia procentowo wyniki na wykresie, • z pomocą nauczyciela prezentuje na wykresie wybrane dane. 	<p>przedstawić procentowo wyników na wykresie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak zaprezentować na wykresie wybrane dane.
Podsumowanie działu 1	<p>Temat 9.</p> <p>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozwiązywanie problemów. W świecie programowania.</i></p> <p>(1 godz.)</p>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 2. Możliwości komputerów i sieci – zastosowanie techniki cyfrowej							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
2.1. Z netykietą za pan brat. <i>Drzewo</i> dobrych zachowań	Temat 10. Z netykietą za pan brat. <i>Drzewo</i> dobrych zachowań. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • zna i szczegółowo charakteryzuje pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>adres IP komputera</i>, • wymienia, omawia i podaje przykłady, zasad netykiety obowiązujących w internecie w odniesieniu do różnych usług, • potrafi dodać do zakładek wartościowe i ciekawe strony internetowe, z których zamierza często korzystać, nadaje im określoną nazwę i szczegółowo omawia te 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>adres IP komputera</i>, • wymienia i omawia zasady netykiety obowiązujące w internecie, • potrafi dodać do zakładek wartościowe i ciekawe strony internetowe, z których zamierza często korzystać oraz nadaje im określoną nazwę. 	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>adres IP komputera</i>, • wie, jakie zasady netykiety obowiązują w internecie, • potrafi dodać do zakładek wartościowe i ciekawe strony internetowych, z których zamierza często korzystać. 	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie <i>netykieta</i>, • zna kilka zasad netykiety obowiązujących w internecie, • we współpracy z innymi potrafi dodać do zakładek wartościowe i ciekawe strony internetowe, z których zamierza często korzystać. 	<ul style="list-style-type: none"> • po objaśnieniu wie, co to jest netykieta, • zna jedną lub dwie zasady netykiety obowiązujące w internecie. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest netykieta, • nie rozumie i nie wymienia zasad netykiety obowiązujących w internecie.

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		czynności.					
2.2. Współtworzenie zasobów sieci	Temat 11. Współtworzenie zasobów sieci. (2 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i charakteryzuje korzyści wynikające z korzystania z platformy edukacyjnej LearningApps oraz podaje przykłady, rozumie i wyjaśnia pojęcie <i>Web 2.0</i>, umie korzystać z gotowych aplikacji na platformie oraz objaśnia te czynności innym, wie, jak założyć konto na LearningApps oraz objaśnia innym krok po kroku, jak wykonać te czynności, korzystając z własnych innowacyjnych pomysłów, tworzy własne zasoby, np. test jednokrotnego wyboru. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i charakteryzuje korzyści wynikające z korzystania z platformy edukacyjnej LearningApps, rozumie pojęcie <i>Web 2.0</i>, umie korzystać z gotowych aplikacji na platformie, wie, jak założyć konto na LearningApps i jak z niego korzystać, tworzy własne zasoby, np. test jednokrotnego wyboru. 	<ul style="list-style-type: none"> zna i wymienia korzyści wynikające z korzystania z platformy edukacyjnej LearningApps, zna pojęcie <i>Web 2.0</i>, umie korzystać z wybranych aplikacji na platformie, wie, jak założyć konto na LearningApps, wraz z innymi tworzy własne zasoby, np. test jednokrotnego wyboru. 	<ul style="list-style-type: none"> zna korzyści wynikające z korzystania z platformy edukacyjnej LearningApps, po wyjaśnieniu rozumie, co oznacza pojęcie <i>Web 2.0</i>, umie korzystać z jednej lub dwóch aplikacji na platformie, z pomocą nauczyciela umie założyć konto na LearningApps, z pomocą nauczyciela tworzy własne zasoby, np. test jednokrotnego wyboru. 	<ul style="list-style-type: none"> dostrzega kilka korzyści wynikających z korzystania z platformy edukacyjnej LearningApps, ma trudności w zrozumieniu, co oznacza pojęcie <i>Web 2.0</i>, z pomocą nauczyciela korzysta z jednej lub dwóch aplikacji na platformie, ma trudności z założeniem konta na LearningApps, nawet z pomocą nauczyciela ma trudności z tworzeniem własnych zasobów, np. testu jednokrotnego wyboru. 	<ul style="list-style-type: none"> nie dostrzega korzyści wynikających z korzystania z platformy edukacyjnej LearningApps, nie rozumie, co oznacza pojęcie <i>Web 2.0</i>, nie umie korzystać z aplikacji na platformie, nie potrafi założyć konta na LearningApps, nawet z pomocą nauczyciela nie tworzy własnych zasobów, np. testu jednokrotnego wyboru.
2.3. Podróże z internetową mapą 3D	Temat 12. Podróże z internetową mapą 3D. (2 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co to jest internetowa mapa Google Earth, zna jej adres internetowy oraz wie, do czego służy, 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co to jest internetowa mapa Google Earth i zna jej adres internetowy, rozumie pojęcie 3D 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co to jest internetowa mapa Google Earth, rozumie i wyjaśnia pojęcie 3D, stosuje różne 	<ul style="list-style-type: none"> wie, co to jest internetowa mapa Google Earth, rozumie pojęcie 3D, stosuje kilka narzędzi mapy 	<ul style="list-style-type: none"> po objaśnieniu wie, co to jest internetowa mapa Google Earth, zna pojęcie 3D, stosuje 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co to jest internetowa mapa Google Earth, nie zna pojęcia 3D, nie stosuje narzędzi mapy

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcie 3D w odniesieniu do trójwymiarowego modelu kuli ziemskiej i wyjaśnia to pojęcie na przykładzie internetowej mapy Google Earth, • stosuje różne narzędzia Google Earth i wyjaśnia innym wykonywane czynności, • wyszukuje określone lokalizacje i wyjaśnia innym te czynności, • odczytuje opisy miejsc, ogląda zbliżenia danych miejsc i wyjaśnia innym podejmowane czynności, • umie sprawdzić odległości pomiędzy wyznaczonymi punktami na mapie oraz potrafi objaśnić krok po kroku wykonywane czynności. 	<p>w odniesieniu do trójwymiarowego modelu kuli ziemskiej,</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje wiele narzędzi Google Earth, • wyszukuje określone lokalizacje, • odczytuje opisy miejsc i ogląda zbliżenia danych miejsc, • umie sprawdzić odległości pomiędzy wyznaczonymi punktami na mapie. 	<p>narzędzia Google Earth,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie wyszukiwać dwie lub trzy lokalizacje, • odczytuje opisy miejsc, • umie wyznaczyć punkty na mapie. 	<p>Google Earth,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie wyszukiwać przynajmniej jedną lokalizację, • we współpracy z innymi odczytuje opisy miejsc, • z pomocą nauczyciela umie wyznaczyć punkty na mapie. 	<p>przynajmniej jedno narzędzie mapy Google Earth,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela umie wyszukiwać przynajmniej jedną lokalizację, • nawet we współpracy z innymi ma trudności z odczytaniem opisów miejsc, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudności z wyznaczeniem punktów na mapie. 	<p>Google Earth,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie umie wyszukiwać nawet jednej lokalizacji, • nie odczytuje opisów miejsc na mapie, • nawet z pomocą nauczyciela nie umie wyznaczyć punktów na mapie.
2.4. Korzystanie	Temat 13. Korzystanie	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie, co to jest chmura internetowa, 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie, co to jest chmura internetowa 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest chmura internetowa 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest chmura 	<ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniu wie, co to jest chmura 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest chmura

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

z możliwości chmury internetowej. Praca z Office 365	z możliwości chmury internetowej. Praca z Office 365. (2 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, na czym polega praca w wirtualnej przestrzeni, • potrafi logować się do usługi Office 365, korzystać z dostępnych aplikacji, współpracować nad przygotowaniem i udostępnieniem dokumentu oraz wyjaśnia krok po kroku te czynności innym, • umie rozpocząć i prowadzić rozmowę na czacie, a także wie, czym jest nick, • dostrzega wszystkie korzyści i wady pracy w chmurze. 	i na czym polega praca w wirtualnej przestrzeni, <ul style="list-style-type: none"> • potrafi logować się do usługi Office 365, korzystać z dostępnych aplikacji oraz współpracować nad przygotowaniem i udostępnieniem dokumentu, • umie prowadzić rozmowę na czacie i wie, co to jest nick, • dostrzega wiele korzyści i wad pracy w chmurze. 	i na czym polega praca w wirtualnej przestrzeni, <ul style="list-style-type: none"> • potrafi logować się do usługi Office 365, korzystać z dostępnych aplikacji oraz współpracować nad przygotowaniem dokumentu, • wie, na czym polega rozmowa na czacie, • dostrzega kilka korzyści i wad pracy w chmurze. 	internetowa, <ul style="list-style-type: none"> • potrafi logować się do usługi Office 365 i korzystać z dostępnych aplikacji, • wie, co to jest czat, • dostrzega dwie lub trzy korzyści i wady pracy w chmurze. 	internetowa, <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela potrafi logować się do usługi Office 365, korzystać z dostępnych aplikacji, • ma trudności z wyjaśnieniem, co to jest czat, • dostrzega przynajmniej jedną korzyść i jedną wadę pracy w chmurze. 	internetowa, <ul style="list-style-type: none"> • nie potrafi logować się do usługi Office 365 oraz korzystać z dostępnych aplikacji, • nie wie, co to jest czat, • nie dostrzega żadnych korzyści i wad pracy w chmurze.
Podsumowanie działu 2	Temat 14. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Możliwości komputerów i sieci – zastosowanie techniki cyfrowej</i> . (1 godz.)						
Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6 oparte na Informatyka, program nauczania w klasach 4-8 na końcoworoczne poszczególne oceny (II półrocze)							

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	

Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe

Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:

3.1. Projektujemy prezentację <i>Tu jest nasz dom</i>	Temat 15. Projektujemy prezentację <i>Tu jest nasz dom</i> . (2 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie, w jakim celu stosuje się szablony prezentacji multimedialnej, • wie, jak zastosować szablony prezentacji, • umie samodzielnie zamieszczać w prezentacji materiały pobrane z internetu i przygotowane w edytorach tekstu oraz grafiki, zadbać o estetykę pracy oraz korzystać z zaawansowanych narzędzi różnych aplikacji, • potrafi zastosować różne sposoby zapisu prezentacji (Prezentacja PowerPoint, Pokaz prezentacji PowerPoint, Szablon programu PowerPoint, Plik PDF) oraz wyjaśnić celowość każdego zapisu, • wie, co to jest 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak zastosować szablony prezentacji, • umie samodzielnie zamieszczać w prezentacji materiały pobrane z internetu i przygotowane w edytorach tekstu oraz grafiki, • potrafi zastosować różne sposoby zapisu prezentacji (Prezentacja PowerPoint, Pokaz prezentacji PowerPoint, Szablon programu PowerPoint, Plik PDF), • wie, co to jest rozszerzenie pliku, • rozumie, na czym polega stosowanie licencji Public domain i Creative Commons. 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, że można zastosować szablony prezentacji, • umie zamieszczać w prezentacji materiały pobrane z internetu i przygotowane w edytorach tekstu oraz grafiki, • potrafi zastosować kilka sposobów zapisu prezentacji (Prezentacja PowerPoint, Pokaz prezentacji PowerPoint), • wie, na czym polega stosowanie licencji Public domain i Creative Commons. 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest szablony prezentacji, • umie zamieszczać w prezentacji materiały przygotowane w edytorach tekstu i grafiki, • potrafi zastosować kilka sposobów zapisu prezentacji (Prezentacja PowerPoint, Pokaz prezentacji PowerPoint), • wie, na czym polega stosowanie licencji Public domain. 	<ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniu wie, co to jest szablony prezentacji, • z pomocą nauczyciela umie zamieszczać w prezentacji materiały przygotowane w edytorach tekstu oraz grafiki, • współpracując z innymi, potrafi zastosować kilka sposobów zapisu prezentacji (Prezentacja PowerPoint, Pokaz prezentacji PowerPoint), • po wyjaśnieniu wie, na czym polega stosowanie licencji Public domain. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest szablony prezentacji, • nie umie zamieszczać w prezentacji materiałów przygotowanych w edytorach tekstu oraz grafiki, • nie potrafi zastosować żadnego sposobu zapisu prezentacji, • nie wie, na czym polega stosowanie licencji Public domain.
--	--	---	--	---	--	--	--

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<p>rozszerzenie pliku i wyjaśnia to innym,</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozumie, na czym polega stosowanie licencji Public domain i Creative Commons. 					
<p>3.2. Obraz, dźwięk i wideo, czyli jak przygotować materiały do prezentacji</p>	<p>Temat 16. Obraz, dźwięk i wideo, czyli jak przygotować materiały do prezentacji. (2 godz.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • umie korzystać z zaawansowanych narzędzi programu IrfanView i wyjaśnia te czynności innym, • korzystając z własnych kreatywnych pomysłów, zmienia rozmiar zdjęć, dodaje ramkę do obrazu, stosuje efekty, • nagrywa rozbudowane wypowiedzi związane z tematem z użyciem Rejestratora dźwięku, • kopiuje pliki z karty pamięci aparatu cyfrowego lub kamery cyfrowej na komputer za pomocą karty pamięci typu flesh oraz z użyciem kabla, • wstawia i przycina wideo do 	<ul style="list-style-type: none"> • umie korzystać z zaawansowanych narzędzi programu IrfanView, • zmienia rozmiar zdjęć, dodaje ramkę do obrazu, stosuje efekty, • nagrywa wypowiedzi z użyciem Rejestratora dźwięku, • kopiuje pliki z karty pamięci aparatu cyfrowego lub kamery cyfrowej na komputer za pomocą karty pamięci typu flesh, • wstawia wideo do prezentacji, ustawia wybrane opcje odtwarzania wideo. 	<ul style="list-style-type: none"> • umie posługiwać się programem IrfanView, • zmienia rozmiar zdjęć i dodaje ramkę do obrazu, • nagrywa krótkie wypowiedzi z użyciem Rejestratora dźwięku, • kopiuje pliki z karty pamięci aparatu cyfrowego na komputer za pomocą karty pamięci typu flesh, • wstawia wideo do prezentacji, ustawia jedną lub dwie opcje odtwarzania wideo. 	<ul style="list-style-type: none"> • współpracując z innymi, posługuje się programem IrfanView, • zmienia rozmiar zdjęcia, • współpracując z innymi, nagrywa wypowiedzi z użyciem Rejestratora dźwięku, • współpracując z innymi, kopiuje pliki z karty pamięci aparatu cyfrowego na komputer za pomocą karty pamięci typu flesh, • wstawia wideo do prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela posługuje się programem IrfanView, • z pomocą nauczyciela zmienia rozmiar zdjęcia, • z pomocą nauczyciela nagrywa krótkie wypowiedzi z użyciem Rejestratora dźwięku, • z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z karty pamięci aparatu cyfrowego na komputer za pomocą karty pamięci typu flesh, • z pomocą nauczyciela wstawia wideo do prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie umie posługiwać się programem IrfanView, • nie potrafi zmieniać rozmiaru zdjęć, • nie potrafi używać Rejestratora dźwięku, • nie wie, jak kopiować pliki z karty pamięci aparatu cyfrowego na komputer, • nie umie wstawić wideo do prezentacji.

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		prezentacji, ustawia opcje odtwarzania video, ustawia głośność.					
3.3. Projektujemy kartę z kalendarza	Temat 17. Projektujemy kartę z kalendarza. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie <i>zrzut ekranowy</i>, • wyjaśnia innym, jak wykonać zrzut ekranowy, • korzystając z własnych, twórczych pomysłów tworzy i formatuje kartę z kalendarza, • korzysta z zaawansowanych narzędzi arkusza kalkulacyjnego i edytora tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcie <i>zrzut ekranowy</i>, • tworzy i formatuje kartę z kalendarza, • korzysta z wielu narzędzi arkusza kalkulacyjnego i edytora tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie <i>zrzut ekranowy</i>, • tworzy kartę z kalendarza, • korzysta z wybranych narzędzi arkusza kalkulacyjnego i edytora tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniu, wie, co to jest zrzut ekranowy, • współpracując z innymi, tworzy kartę z kalendarza na dany miesiąc, • korzysta z kilku prostych narzędzi arkusza kalkulacyjnego i edytora tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> • ma trudności ze zrozumieniem, co to jest zrzut ekranowy, • z pomocą nauczyciela tworzy kartę z kalendarza na dany miesiąc, • z pomocą nauczyciela korzysta z kilku prostych narzędzi arkusza kalkulacyjnego i edytora tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest zrzut ekranowy, • nie umie wykonać zrzutu ekranowego, • nie potrafi utworzyć karty z kalendarza, • nie wie, jak korzystać z narzędzi arkusza kalkulacyjnego i edytora tekstu.
3.4. Obraz do kalendarza. Przekształcenia i filtry w programie GIMP	Temat 18. Obraz do kalendarza. Przekształcenia i filtry w programie GIMP. (2 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie i wyjaśnia innym, do jakich zastosowań służy program GIMP, • wie, z jaką licencją rozpowszechniany jest GIMP oraz charakteryzuje ten rodzaj licencji, • rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>filtry</i>, <i>retusz</i>, • używa zaawansowanych narzędzi programu GIMP do wykonania własnych twórczych pomysłów, 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie, do jakich zastosowań służy program GIMP, • wie, z jaką licencją rozpowszechniany jest GIMP, • rozumie pojęcia: <i>filtry</i>, <i>retusz</i>, • używa wielu narzędzi programu GIMP do wykonania ćwiczenia, • potrafi wyciąć w programie GIMP fragment zdjęcia, wygładzić jego krawędzie, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy program GIMP, • wie, że GIMP jest programem bezpłatnym, • zna pojęcia: <i>filtry</i>, <i>retusz</i>, • używa kilku narzędzi programu GIMP do wykonania ćwiczenia, • potrafi wyciąć w programie GIMP fragment zdjęcia, zastosować narzędzia przekształcania 	<ul style="list-style-type: none"> • po przypomnieniu wie, do czego służy program GIMP, • po wyjaśnieniu wie, że GIMP jest darmowy, • zna pojęcie <i>filtry</i>, • używa jednego lub dwóch narzędzi programu GIMP do wykonania ćwiczenia, • potrafi wyciąć w programie GIMP fragment zdjęcia i wkleić do edytora tekstu, 	<ul style="list-style-type: none"> • z trudnością rozumie, do czego służy program GIMP, • nie zawsze pamięta, że GIMP jest darmowy, • po przypomnieniu wie, czym są filtry, • z pomocą nauczyciela używa jednego lub dwóch narzędzi programu GIMP do wykonania ćwiczenia, • z pomocą nauczyciela potrafi wyciąć 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, do czego służy program GIMP, • nie wie, że GIMP jest darmowy, • nie wie, co to są filtry, • nie wie, jakich narzędzi programu GIMP użyć do wykonania ćwiczenia, • nie potrafi wyciąć w programie GIMP fragmentu zdjęcia i wkleić do edytora tekstu, • nie pamięta

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wyciąć w programie GIMP fragment zdjęcia, wygładzić jego krawędzie, zastosować narzędzia przekształcania i filtry, wkleić do edytora tekstu, aby powstał oryginalny projekt, • korzystając z pobranych obrazów, pamięta o przestrzeganiu prawa autorskiego oraz wyjaśnia innym celowość takiego postępowania, • dba o oryginalny i estetyczny wygląd wykonywanej pracy i wykorzystuje własne innowacyjne pomysły. 	<p>zastosować narzędzia przekształcania i filtry, wkleić do edytora tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzystając z pobranych obrazów, pamięta o przestrzeganiu prawa autorskiego, • dba o estetyczny wygląd wykonywanej pracy. 	<p>i filtry, wkleić do edytora tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzystając z pobranych obrazów, na ogół pamięta o przestrzeganiu prawa autorskiego, • często dba o estetyczny wygląd wykonywanej pracy. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzystając z pobranych obrazów, po przypomnieniu pamięta o przestrzeganiu prawa autorskiego, • na ogół dba o estetyczny wygląd wykonywanej pracy. 	<p>w programie GIMP fragment zdjęcia i wkleić do edytora tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zawsze pamięta o przestrzeganiu prawa autorskiego, • po przypomnieniu dba o estetyczny wygląd wykonywanej pracy. 	<p>o przestrzeganiu prawa autorskiego,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie dba o estetyczny wygląd wykonywanej pracy.
3.5. Redagowanie i formatowanie zaproszenia	Temat 19. Redagowanie i formatowanie zaproszenia. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • wypowiada się i uzasadnia, jakie elementy powinno zawierać zaproszenie, • wie, w jakim programie wykonać zaproszenie oraz obszernie wyjaśnia, jak go wykonać, • potrafi stosować 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi określić elementy, które powinno zawierać zaproszenie, • wyjaśnia innym, w jakim programie wykonać zaproszenie, • potrafi stosować skróty klawiaturowe, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak powinno wyglądać zaproszenie, • wie, w jakim programie wykonać zaproszenie, • potrafi stosować kilka skrótów klawiaturowych, • potrafi określić układ 	<ul style="list-style-type: none"> • odróżnia zaproszenie od innych dokumentów, • współpracując z innymi, wie, w jakim programie wykonać zaproszenie, • potrafi stosować jeden lub dwa skróty 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela odróżnia zaproszenie od innych dokumentów, • nawet współpracując z innymi, nie zawsze wie, w jakim programie wykonać zaproszenie, • potrafi stosować 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak wygląda zaproszenie, • nie wie, w jakim programie wykonać zaproszenie, • nie potrafi stosować skrótów klawiaturowych, • nie umie określić układu strony,

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<p>wiele skrótów klawiaturowych,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi określić układ strony i marginesy oraz rozmieścić dwa zaproszenia na stronie formatu A4 i wyjaśnić krok po kroku wykonane czynności, • wie, jak redagować i formatować treść zaproszenia, aby zyskało oryginalny wygląd, • umie stosować ozdobne napisy WordArt i nadawać im ciekawy wygląd, oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności. 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi określić układ strony i marginesy oraz rozmieścić dwa zaproszenia na stronie formatu A4, • wie, jak redagować i formatować treść zaproszenia, • umie stosować ozdobne napisy WordArt i nadawać im ciekawy wygląd. 	<p>strony oraz rozmieścić dwa zaproszenia na stronie formatu A4,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, jak redagować treść zaproszenia, • umie stosować ozdobne napisy WordArt. 	<p>klawiaturowe,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi określić układ strony, • współpracując z innymi, redaguje treść zaproszenia, • współpracując z innymi, stosuje ozdobne napisy WordArt. 	<p>przynajmniej jeden skrót klawiaturowy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela potrafi określić układ strony, • z pomocą nauczyciela redaguje treść zaproszenia, • z pomocą nauczyciela stosuje ozdobne napisy WordArt. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie umie z redagować treści zaproszenia, • nie wie, jak stosować ozdobne napisy WordArt.
3.6. Projekt grafiki do zaproszenia. Warstwy w programie GIMP	Temat 20. Projekt grafiki do zaproszenia. Warstwy w programie GIMP. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie i wyjaśnia na konkretnym przykładzie, na czym polega praca na warstwach, • potrafi otwierać obrazy na odrębnych warstwach oraz wyjaśnia w programie te czynności innym, • pokazuje na konkretnym przykładzie 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie i wyjaśnia, na czym polega praca na warstwach, • potrafi otwierać obrazy na odrębnych warstwach, • pokazuje na konkretnym przykładzie, jak ustawić przezroczystość warstwy, • umie korzystać z narzędzi do 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie, na czym polega praca na warstwach, • wie, jak otwierać obrazy na odrębnych warstwach, • wie, jak ustawić przezroczystość warstwy, • wie, co to jest skalowanie obrazów, • umie zapisać obraz w standardowym formacie programu 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, że można pracować na warstwach, • wie, że można otwierać obrazy na odrębnych warstwach, • wie, że można ustawić przezroczystość warstwy, • wie, że obrazy mogą być skalowane, • współpracując 	<ul style="list-style-type: none"> • po wyjaśnieniu wie, że można pracować na warstwach, • wie, że obraz może się składać z kilku warstw, • po wyjaśnieniu wie, że można ustawić przezroczystość warstwy, • po wyjaśnieniu wie, że obrazy mogą być skalowane, • z pomocą 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, że można pracować na warstwach, • nie wie, że obraz może się składać z kilku warstw, • nie rozumie, że można ustawić przezroczystość warstwy, • nie wie, że obrazy mogą być skalowane, • nie zapisuje obrazów w standardowym

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

		<p>i objaśnia krok po roku, jak ustawić przezroczystość warstwy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie korzystać z narzędzi do skalowania obrazów i skalania warstw oraz wyjaśnia te czynności innym, • umie zapisać obraz w standardowym formacie programu GIMP oraz wyeksportować plik do formatu JPEG i pokazuje krok po kroku czynności wykonane w programie. 	<p>skalowania obrazów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie zapisać obraz w standardowym formacie programu GIMP oraz wyeksportować plik do formatu JPEG. 	GIMP.	z innymi, zapisuje obraz w standardowym formacie programu GIMP.	nauczyciela zapisuje obraz w standardowym formacie programu GIMP.	formacie programu GIMP.
3.7. Przygotowanie papieru firmowego szkoły	Temat 21. Przygotowanie papieru firmowego szkoły. (1 godz.)	<ul style="list-style-type: none"> • obszernie wypowiada się na temat potrzeby stosowania papieru firmowego, • potrafi wyjaśnić, jakie elementy powinien zawierać, • wyjaśnia, w jakim programie wykonać tego typu dokument, • potrafi wykorzystać szablony dostępne w edytorze tekstu oraz wyjaśnić niezbędne operacje, 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wyjaśnić, jakie elementy powinien zawierać papier firmowy, • wyjaśnia, w jakim programie wykonać tego typu dokument, • potrafi wykorzystać szablony dostępne w edytorze tekstu, • wie, jak odpowiednio rozmieścić elementy w przygotowanym dokumencie, • potrafi dokonać korekty zdjęć i 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia kilka elementów, które powinien zawierać papier firmowy, • wie, w jakim programie wykonać tego typu dokument, • potrafi skorzystać przynajmniej z jednego szablonu dostępnego w edytorze tekstu, • wie, że należy odpowiednio rozmieścić elementy w przygotowywanym 	<ul style="list-style-type: none"> • współpracując z innymi, wymienia kilka elementów, które powinien zawierać papier firmowy, • współpracując z innymi, wie, w jakim programie wykonać tego typu dokument, • podczas pracy w grupie potrafi skorzystać przynajmniej z jednego szablonu 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wymienia kilka elementów, które powinien zawierać papier firmowy, • z pomocą nauczyciela wypowiada się na temat tego, w jakim programie należy wykonać tego typu dokument, • z pomocą nauczyciela potrafi skorzystać 	<ul style="list-style-type: none"> • nie umie wymienić elementów, które powinien zawierać papier firmowy, • nie wie, w jakim programie wykonać tego typu dokument, • nie potrafi skorzystać z żadnego szablonu dostępnego w edytorze tekstu, • nie wie, jak odpowiednio rozmieścić elementy w przygotowywanym dokumencie,

Szkoła Podstawowa im. Fryderyka Chopina w Budkach Piaseckich

[illegible]