

## INFORMATYKA

### Klasa szósta

#### **NIEDOSTATECZNY (1)**

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności wymaganych na ocenę dopuszczającą.

#### **DOPUSZCZAJĄCY (2)**

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- prawidłowo włącza i wyłącza komputer,
- rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego,
- umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem,
- potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni,
- prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem,
- uruchamia programy za pomocą myszy,
- rozróżnia pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,
- wyjaśnia znaczenie przycisków: *Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij*,
- obsługuje okna dialogowe i menu,
- korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego,
- korzysta z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji multimedialnych,
- rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu,
- nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,
- wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,
- przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego,
- przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną,
- przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,
- wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,
- według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji,
- posługuje się poleceniami Cofnij i Powtórz do zmiany wykonanej operacji,
- wskazuje elementy okna edytora tekstu,
- zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,

- potrafi wymienić nazwę programu antywirusowego,
- przy pomocy nauczyciela uruchamia proces skanowania antywirusowego,
- wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu.

### **DOSTATECZNY (3)**

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dopuszczającą, a ponadto:

- prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputera, stosuje metodę *przeciągnij i upuść*,
- zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,
- klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,
- rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog,
- odróżnia pojęcia: wskazanie, przeciągnięcie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą,
- zna sposoby pracy z oknami,
- opróżnia Kosz i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery),
- zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,
- wg wskazówek nauczyciela tworzy kopie zapasowe plików,
- wg wskazówek nauczyciela tworzy archiwa za pomocą programów do kompresji danych, pod kierunkiem nauczyciela:
  - pakuje pliki
  - rozpakowuje pliki,
- według opisu tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki Paint,
- zna pojęcia: *program komputerowy, system operacyjny*,
- na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,
- otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,
- przy pomocy nauczyciela wyjaśnia pojęcie adresu internetowego,
- wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,
- przy pomocy nauczyciela lub wg instrukcji pobiera pliki oraz inne materiały z Internetu i zapisuje je we wskazanym miejscu,
- zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami,
- zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników Internetu,

- potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek lub postępując zgodnie z instrukcją,
- zna przeznaczenie klawiszy: *Page Up*, *Page Down*, *Home*, *End* oraz klawiszy sterowania kursorem,
- rozumie pojęcia: *grafika komputerowa*, *edytor grafiki*,
- rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,
- operuje kolorem rysowania i tła, o zmienia rozmiary elementów rysunku,
- zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor,
- wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,
- korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, według wskazówek nauczyciela:
  - przygotowuje dokument do druku,
  - ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron),
  - drukuje dokument, ○ wskazuje miejsce *Pomocy* w programie,
- zna pojęcia: *edytor tekstu*, *redagowanie tekstu*, *kursor tekstowy*, *akapit*,
- zna pojęcia: *arkusz kalkulacyjny*, *komórka*, *wiersz*, *kolumna*,
- zna pojęcia: *program do tworzenia prezentacji multimedialnej*, *slajd*, *przejscie slajdu*,
- zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,
- zna reguły poprawnego wprowadzania liczb i tekstu w komórki arkusza,
- z pomocą nauczyciela dokonuje prostych działań na komórkach: *suma*, *różnica*, *iloczyn*, *iloraz*,
- z pomocą nauczyciela korzysta z prostych funkcji arkusza,
- wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,
- wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,
- posługuje się poleceniami *Kopiuj i Wklej*,
- wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,
- przy pomocy nauczyciela wstawia dodatkowe kolumny i wiersze,
- przy pomocy nauczyciela rozmieszcza elementy na slajdzie,
- wg wskazówek nauczyciela wstawia nowe slajdy,
- przy pomocy nauczyciela wyjaśnia pojęcie animacji,
- wg wskazówek nauczyciela lub instrukcji z książki animuje postaci,
- z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje animacje w pliku,
- korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji.

## DOBRY (4)

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dostateczną, a ponadto:

- wyjaśnia, czym zajmuje się informatyka, co to jest sieć komputerowa,
- dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,
- wyjaśnia budowę pulpitu,
- zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,
- samodzielnie tworzy pliki i katalogi,
- samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,
- tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,
- samodzielnie tworzy kopie zapasowe plików,
- samodzielnie tworzy archiwa za pomocą programów do kompresji danych:
- pakuje pliki
- rozpakowuje pliki,
- wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek,
- wyjaśnia, co to jest *Internet*,
- wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,
- opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,
- wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce,
- zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji,
- omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,
- redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,
- potrafi wymienić nazwy programów antywirusowych,
- samodzielnie uruchamia proces skanowania antywirusowego,
- świadomie stosuje *zasady netykiety*,
- zakłada własne konto w komunikatorze internetowym,
- tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z Internetu,
- tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,
- korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,
- samodzielnie:
  - przygotowuje dokument do druku i drukuje go,
  - dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy,
  - korzysta z *Pomocy* dostępnej w programie,
- objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,
- wyjaśnia pojęcie edytora tekstu i omawia zastosowanie edytora,

- wyjaśnia pojęcie arkusza kalkulacyjnego i omawia jego zastosowanie,
- wyjaśnia pojęcie programu *prezentacji multimedialnej* i omawia jego zastosowanie,
- wyjaśnia pojęcie programu do tworzenia animacji i omawia jego zastosowanie,
- redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,
- wyjaśnia pojęcia takie, jak *redagowanie i formatowanie* tekstu,
- formatuje *akapit* według podanego wzoru,
- redaguje i formatuje komórki arkusza według podanego wzoru,
- tworzy wykresy w arkuszu wg podanych instrukcji,
- samodzielnie tworzy prostą prezentację multimedialną,
- samodzielnie tworzy prostą animację,
- samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,
- wyjaśnia pojęcia: *multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne*.

## **BARDZO DOBRY (5)**

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dobrą, a ponadto:

- wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,
- zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,
- zmienia wygląd pulpitu,
- tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela,
- wyjaśnia pojęcia takie, jak: *pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder)*, rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów, porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów), tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,
- omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki,
- wyjaśnia budowę adresu internetowego,
- wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,
- wyjaśnia pojęcia: *przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe*,
- omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,
- wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,
- przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,
- omawia zalety i wady poczty elektronicznej,
- uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią,
- swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami Internetu za pomocą komunikatora internetowego,
- omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy,

- sprawnie posługuje się klawiaturą,
- samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,
- dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu,
- przekształca elementy rysunku,
- wykorzystuje klawisz *Shift* podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół,
- samodzielnie korzysta z Pomocy dostępnej w programie,
- pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,
- sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,
- omawia elementy okna arkusza kalkulacyjnego,
- sprawnie wykonuje operacje na komórkach arkusza: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,
- samodzielnie wstawia dodatkowe kolumny i wiersze, dopasowuje ich szerokość i wysokość do zawartych w nich danych
- samodzielnie dokonuje działań na komórkach: suma, różnica, iloczyn, iloraz,
- samodzielnie wstawia wybrane funkcje do arkusza kalkulacyjnego,
- samodzielnie tworzy wykres w arkuszu na bazie wprowadzonych danych,
- redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,
- samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki),
- samodzielnie łączy treść, grafikę w prezentacji multimedialnej,
- samodzielnie tworzy prezentację wykorzystując przejścia slajdów i ich animację oraz animuje elementy na slajdach,
- wyjaśnia pojęcie animacji,
- wyjaśnia jak komputer rozumie wprowadzane polecenia,
- samodzielnie tworzy animację w przeznaczonym do tego programie i zapisuje w pliku,
- łączy ze sobą grafikę, zdjęcia i dźwięk,
- opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,
- samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji *Edycja*, *Obróć*, *Prostowanie*, *Efekty*, *Kadruj*.

## **CELUJĄCY (6)**

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- wskazuje podobieństwa i różnice występujące podczas pracy w różnych programach graficznych,
- samodzielnie obsługuje programy,
- osiąga znaczące wyniki,
- jest zawsze zaangażowany i chętny do pracy,
- rozwiązuje zadania dla chętnych,
- proponuje nietypowe rozwiązania,
- biegle posługuje się zdobytą wiedzą i umiejętnościami w rozwiązywaniu problemów.