

Kryteria oceniania – „Lekcje z komputerem 4-6” – WSiP- DKOS-5002-1/04

Klasa IV – okres I

Nr lekcji	Temat lekcji	Dopuszczająca (2)	Dostateczna (3)	Dobra (4)	Bardzo dobra (5)	Celująca (6)
1.1.	Kryteria oceniania i organizacja pracy na lekcjach informatyki	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wprowadzać znaki z klawiatury, w tym polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery 	<ul style="list-style-type: none"> posługiwać się myszką: wskazywać, zaznaczać, chwytać i przeciągać obiekty 	<ul style="list-style-type: none"> opisać prawidłową postawę podczas pracy z komputerem wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> wymienić najważniejsze punkty z systemu oceniania 	
1.2.	Nasze miejsce pracy	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wprowadzać znaki z klawiatury, w tym polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery, korzystać z klawiszy Backspace i Delete 	<ul style="list-style-type: none"> posługiwać się myszką: wskazywać, zaznaczać, chwytać i przeciągać obiekty; wywoływać menu podręczne 	<ul style="list-style-type: none"> wykonywać operacje na oknach: otwierać, przewijać zawartość, minimalizować, maksymalizować, przywracać, zmieniać rozmiary, przenosić oraz zamykać 	<ul style="list-style-type: none"> tworzyć własne foldery 	
1.3.	Uczucia i barwy	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> Podjekuje trud związany z wykonaniem ćwiczenia 	<ul style="list-style-type: none"> wykonać rysunek, który wyraża jego aktualny nastrój 	<ul style="list-style-type: none"> trafnie dobrać barwy trafnie dobrać narzędzia malarskie 	<ul style="list-style-type: none"> zapisać wykonaną pracę w określonym folderze, nadając plikowi właściwą nazwę 	<ul style="list-style-type: none"> Wykonana praca odznacza się pomysłowością, estetyką i wysokim poziomem technicznym
1.4.	Moja wizytówka	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> stara się wykonać zadaną pracę 	<ul style="list-style-type: none"> wykonać prostą wizytówkę, używając edytora graficznego 	<ul style="list-style-type: none"> zaprojektować własną wizytówkę zadbać o jej estetykę – odpowiednio dobrać kolory i elementy ozdobne 	<ul style="list-style-type: none"> przygotować dokument do wydruku; zapisać wykonaną pracę w określonym folderze, nadając plikowi właściwą nazwę 	<ul style="list-style-type: none"> Wykonana praca odznacza się pomysłowością, estetyką i wysokim poziomem technicznym
1.5.	Co nowego w szkole?	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> Podjekuje trud związany z wykonaniem ćwiczenia 	<ul style="list-style-type: none"> stosować zasady prawidłowej edycji tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> sporządzić dokument zgodnie z podanym wzorem – listę przedmiotów i uczących ich nauczycieli 	<ul style="list-style-type: none"> zadbać o estetykę dokumentu – odpowiednio sformatować wprowadzony tekst 	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie i swobodnie dokonuje edycji tekstu wykazując się szczególną pomysłowością i poczuciem estetyki
1.6.	Pilnujemy lekcji	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> stara się wykonać zadaną pracę 	<ul style="list-style-type: none"> stosować zasady prawidłowej edycji tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> sporządzić dokument zgodnie z podanym wzorem – plan lekcji w tabeli 	<ul style="list-style-type: none"> zadbać o estetykę jego prezentacji – odpowiednio sformatować zawartość tabeli 	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie i swobodnie dokonuje edycji tekstu wykazując się szczególną pomysłowością i poczuciem estetyki

Nr lekcji	Temat lekcji	Dopuszczająca (2)	Dostateczna (3)	Dobra (4)	Bardzo dobra (5)	Celująca (6)
1.7.	Portret naszej klasy	Uczeń potrafi: • Przy pomocy nauczyciela sporządzić notatkę, używając edytora tekstu	• opisać siebie, uwzględniając istotne cechy swojego charakteru	• zadbać o estetykę sformatowanego tekstu • zadbać o estetykę wykonywanego rysunku	• wykonać autoportret graficzny, swobodnie posługując się edytorem graficznym	• wykonana praca odznacza się pomysłowością, estetyką i wysokim poziomem technicznym
2.1.	Hieroglify?	Uczeń potrafi: • wstawia pojedyncze znaki - symbole	• sporządzić prosty dokument tekstowy ilustrowany symbolami i znakami graficznymi	• dobrać rysunki (symbole i znaki graficzne) adekwatne do treści dokumentu	• zadbać o estetykę i czytelność dokumentu – odpowiednio sformatować wprowadzony tekst i rysunki	
2.2.	Niech wszyscy wiedzą	Uczeń potrafi: • Przy pomocy nauczyciela tworzy spis imprez	• przygotować w edytorze tekstu zestawienie imprez klasowych i szkolnych z wykorzystaniem tabeli	• zadbać o estetykę dokumentu	• dobrać rysunki do treści dokumentu	• wykonana praca odznacza się pomysłowością, estetyką i wysokim poziomem technicznym

Klasa IV – okres II

2.3.	Książki z obrazkami	Uczeń potrafi: • włącza się w pracę grupy	• stosować zasady prawidłowej edycji tekstu • zapisać wybrane z prezentacji zdjęcie w wyznaczonym miejscu na dysku	• wstawić ilustrację do dokumentu w edytorze tekstu; rozmieścić ilustrację na stronie, ustalić wielkości obrazków • zadbać o estetyczne i czytelne rozplanowanie grafiki i tekstu w dokumencie	• prawidłowo ustawić wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu	• przygotować elementy niezbędne do połączenia indywidualnych dokumentów (kartek) we wspólny dokument (publikację)
2.4.	Goście mile widziani	Uczeń potrafi: • Przy pomocy nauczyciela tworzy proste zaproszenie okolicznościowe	• wykonać proste zaproszenie okolicznościowe	• opracować projekt zaproszenia • zadbać o estetyczny wygląd dokumentu i czytelne rozplanowanie grafiki i tekstu	• sporządzić zaproszenie w edytorze tekstu, korzystając z dostępnych w nim elementów graficznych: obramowań, znaków graficznych itp.; przygotować obrazki w edytorze graficznym do zilustrowania zaproszenia	• wykonana praca odznacza się pomysłowością, estetyką i wysokim poziomem technicznym

2.5.	Jacy jesteśmy?	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ wie do czego służy program Power Point 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą prezentację 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzyć slajdy prezentacji z użyciem elementów graficznych i pól tekstowych • połączyć w jedną prezentację slajdy pochodzące z wielu różnych prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • przypisywać różnym elementom slajdu efekty specjalne uatrakcyjnijające prezentację 	<ul style="list-style-type: none"> • zaprezentować siebie na forum klasy przy pomocy sporządzonej prezentacji
2.6.	Krzyżówki i rebusy	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń potrafi: • potrafi przy pomocy nauczyciela stworzyć postać komiksową 	<ul style="list-style-type: none"> • sporządzić historyjkę obrazkową w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotować rebus, korzystając z edytora graficznego i edytora tekstu; zadbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów na stronie 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów na stronie (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) • zadbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów na stronach (obiektów WordArt, tabeli, listy numerowanej) 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotować krzyżówkę w edytorze tekstu
2.7.	Sprawdź słówko	Uczeń potrafi:	<ul style="list-style-type: none"> • dobrać fotografie adekwatne do treści 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów na stronie (tabeli, rysunków, tekstu) • przygotować słowniczek obrazkowy w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • prawidłowo ustawić wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu; przygotować dokumenty do druku 	<ul style="list-style-type: none"> • scalić kilka dokumentów w jeden • prowadzić na bieżąco dokumentację swoich działań (uzupełniać kartę pracy)

Klasa V – okres I

	Kryteria oceniania i organizacja pracy na lekcjach informatyki	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wprowadzać znaki z klawiatury, w tym polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery 	<ul style="list-style-type: none"> posługiwać się myszką: wskazywać, zaznaczać, chwytać i przeciągać obiekty 	<ul style="list-style-type: none"> opisać prawidłową postawę podczas pracy z komputerem wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> wymienić najważniejsze punkty z systemu oceniania 	
3.1.	Sterujemy żółwiem	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> uruchomić program Logomocja 	<ul style="list-style-type: none"> zna podstawowe polecenia w Logo 	<ul style="list-style-type: none"> prawidłowo określać kierunki obrotu żółwia o kąt 90°, gdy znajduje się on w różnych, nietypowych położeniach 	<ul style="list-style-type: none"> rysować proste rysunki w trybie bezpośrednim z wykorzystaniem poleceń pierwotnych języka Logo zmieniać kolor i grubość pisaka, którym rysuje żółw 	
3.2.	Rysujemy w Logo	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> Wprowadzić (przepisać) podstawowe komendy 	<ul style="list-style-type: none"> wpisując podstawowe komendy przemieszcza się żółwiem po ekranie monitora 	<ul style="list-style-type: none"> napisać bezparametrową procedurę rysowania kwadratu 	<ul style="list-style-type: none"> zmodyfikować procedurę rysowania kwadratu (zmiana wielkości boku i koloru pisaka, losowe wybieranie koloru pisaka) 	
3.3.	Nie tylko pawie oczka...	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wprowadzić prostą podaną procedurę 	<ul style="list-style-type: none"> narysować okrąg i jego średnicę 	<ul style="list-style-type: none"> narysować okrąg z zamalowanym wnętrzem 	<ul style="list-style-type: none"> napisać bezparametrową procedurę rysowania wieży z kwadratów napisać bezparametrową procedurę rysowania podium z kwadratów 	<ul style="list-style-type: none"> napisać bezparametrową procedurę rysowania współśrodkowych kółek napisać bezparametrową procedurę rysowania pawiego oczka
3.4.	Gwiazdy i gwiazdeczki	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wprowadzić prostą podaną procedurę 	<ul style="list-style-type: none"> zmienić kolor tła strony 	<ul style="list-style-type: none"> napisać bezparametrową procedurę rysowania gwiazdki 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikować procedurę rysowania gwiazdki tak, aby powstała procedura z parametrem (gwiazdka :promyk) 	<ul style="list-style-type: none"> napisać bezparametrową procedurę niebo
3.5.	Ubieramy choinkę	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> korzysta z gotowego programu 	<ul style="list-style-type: none"> narysować tło projektu (korzystając z przybornika) 	<ul style="list-style-type: none"> tworzyć nowe żółwie, korzystając ze schowka; zmieniać ich postać oraz pozycję 	<ul style="list-style-type: none"> przypisać żółwiowi postać bombki; podnieść pisak żółwia i ustalić możliwość przeciągania żółwia po ekranie; zmieniać pozycję wyjściową żółwia 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikować postać żółwia (np. zmienić kolor), korzystając z Edytora postaci Logomocji

3.6.	Wyścigi żółwi	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> korzysta z gotowego programu 	<ul style="list-style-type: none"> narysować tło projektu (korzystając z przybornika) 	<ul style="list-style-type: none"> tworzyć nowe żółwie, korzystając ze schowka; ustawić utworzone żółwie na starcie; utworzyć żółwie- chmurki i żółwia-słoneczko 	<ul style="list-style-type: none"> przypisać żółwiowi postać rowerzysty; podnieść pisak żółwia i ustalić możliwość przeciągania żółwia po ekranie; zmienić pozycję wyjściową żółwia (miejsce i kierunek) i zakres pracy 	<ul style="list-style-type: none"> napisać bezparametrową procedurę jazda
3.7.	Posadzki	Uczeń potrafi:	<ul style="list-style-type: none"> napisać procedurę rysowania kwadratu bez parametru 	<ul style="list-style-type: none"> napisać procedurę rysowania kwadratu (z parametrem) 	<ul style="list-style-type: none"> napisać procedurę rysowania zamalowanego kwadratu (z parametrem) napisać procedurę rysowania kafelka (z parametrem) 	<ul style="list-style-type: none"> napisać procedurę rysowania rzędu kafelków (bez parametru) napisać procedurę rysowania posadzki (bez parametru) zmodyfikować procedurę rysowania posadzki (posadzka ułożona z 36 kafelków)
4.1.	Ruchome obrazki	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> uruchomić program Edytora postaci Logomocji 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z Edytora postaci Logomocji 	<ul style="list-style-type: none"> narysować postać ludzika, korzystając z Edytora postaci Logomocji 	<ul style="list-style-type: none"> powielić narysowaną postać zmodyfikować narysowaną postać 	<ul style="list-style-type: none"> uruchomić animację; skorygować czas wyświetlania poszczególnych klatek
4.2.	Gramy melodie	Uczeń potrafi:	<ul style="list-style-type: none"> zmienić wygląd przycisku służącego do odgrywania melodii 	<ul style="list-style-type: none"> wybrać instrument z listy; zmienić tempo grania melodii 	<ul style="list-style-type: none"> zapisać (na podstawie zapisu nutowego) melodię, korzystając z modułu do komponowania melodii 	<ul style="list-style-type: none"> skomponować własną melodię

Klasa V – okres II

4.3.	Obraz i dźwięk	Uczeń potrafi:		<ul style="list-style-type: none"> utworzyć żółwia w Edytorze postaci Logomocji, korzystając z przycisku do wpisywania tekstu wstawić żółwia, którego postać jest fotografią 	<ul style="list-style-type: none"> zadbać o estetykę – odpowiednio rozmieszczać elementy na ekranie zmodyfikować projekt w Logomocji 	
------	----------------	-----------------------	--	--	--	--

4.4.	Uczymy się z płyty	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • potrafi umieścić i wyciągnąć płytę z napędu CD-ROM 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamiać program umieszczony na płycie CD-ROM 	<ul style="list-style-type: none"> • posługiwać się głównym menu programu multimedialnego 	<ul style="list-style-type: none"> • badać możliwości programu multimedialnego • korzystać z możliwości multimedialnych programu 	
4.5.	Nasi przyjaciele	Uczeń potrafi:	<ul style="list-style-type: none"> • włącza się w pracę grupy 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetykę – odpowiednio rozmieszczać obiekty na stronie albumu 	<ul style="list-style-type: none"> • utworzyć wielostronicowy album • przypisać do przycisku zdarzenie gdymciśnięty 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawiać na stronę różne obiekty (żółwie, przyciski, pola tekstowe, obiekty multimedialne)
4.6.	Las wokół nas	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • przy pomocy nauczyciela wykonuje pojedyncze slajdy 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzyć różnorodne slajdy prezentacji • posortować slajdy 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotować prezentację na zadany temat 	<ul style="list-style-type: none"> • przypisywać elementom slajdu efekty specjalne uatrakcyjniające prezentację 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetyczny wygląd prezentacji oraz prawidłowe rozplanowanie elementów na poszczególnych slajdach • zaprezentować pracę szerokiemu gronu odbiorców
5.1.	Połączenia	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • wymienić urządzenia służące do komunikowania się ludzi 		<ul style="list-style-type: none"> • wykonać schematyczny rysunek organizacji szkolnej sieci komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonać estetycznie i pomysłowo rysunek - schemat sieci komputerowej • wyjaśnić istotę działania sieci telefonii komórkowej oraz sieci komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazać podobieństwa, jakie zachodzą między tymi sieciami; wyjaśnić rolę adresu komputera i numeru telefonu w sieci
5.2.	Wirtualne podróże	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • Uruchomić dowolną przeglądarkę internetową 	<ul style="list-style-type: none"> • otworzyć stronę internetową o podanym adresie (posługiwać się przeglądarką internetową) 	<ul style="list-style-type: none"> • odnaleźć w Internecie informacje na podany temat, posługując się wyszukiwarką internetową Google (właściwie dobierać słowa kluczowe) 	<ul style="list-style-type: none"> • wybrać z odczytywanego tekstu informacje dotyczące danego zagadnienia 	<ul style="list-style-type: none"> • prowadzić na bieżąco dokumentację swoich działań (uzupełniać formularz)
5.3.	O dobrym zachowaniu	Uczeń potrafi:	<ul style="list-style-type: none"> • używać emotikonów do wyrażenia swoich uczuć i komunikowania się z innymi 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienić reguły dobrego zachowania w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • sporządzić krótką notatkę pt. Regulamin zachowania w sieci • wymienić ograniczenia prawne związane z korzystaniem z Internetu 	

5.4.	Ludzie listy piszą	Uczeń potrafi: • wie do czego służy poczta elektroniczna	• Wymienia zalety i wady poczty elektronicznej i poczty tradycyjnej	• przedstawić zmiany, jakie zachodziły w sposobie pisania i przesyłania listów, ze szczególnym zwróceniem uwagi na czas przekazywania informacji • określić zasady obowiązujące użytkowników konta pocztowego w domenie Interkl@sa.pl	• wyjaśnić wagę i znaczenie hasła, nazwy użytkownika, adresu serwera • wyjaśnić znaczenie i sens poszczególnych elementów adresu poczty elektronicznej	
5.5.	Kiedy do mnie piszesz...	Uczeń potrafi: • rozróżnia adres e-mail z pośród innych adresów	• potrafi podać przykładowy adres e-mail	• napisać i wysłać e-mail do innej osoby z poziomu strony WWW • odebrać i przeczytać e-mail z poziomu strony WWW	• przestrzegać zasad netykiety	• wprowadzać do książki adresowej adresy osób, z którymi koresponduje
5.6.	Podróże z mapą	Uczeń potrafi: • Potrafi nazwać programy wykorzystywane podczas tworzenia projektu	• bierze aktywny udział w pracach grupy	• poszukiwać informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł • przygotować referat (prezentację) na zadany temat	• przygotować plan wystąpienia • swobodnie korzystać z programów użytkowych (edytora graficznego, edytora tekstu, programu do tworzenia prezentacji, Logomocji, przeglądarki internetowej, programów multimedialnych)	• zaprezentować pracę szerokiemu gronu odbiorców • przeprowadzić selekcję zgromadzonych materiałów; sporządzić bibliografię

Klasa VI – okres I

6.1.	Liczby w komórkach	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ wie do czego służy program typu arkusz kalkulacyjny 	<ul style="list-style-type: none"> • wie jak można wykorzystać arkusz kalkulacyjny 	<ul style="list-style-type: none"> • ogólnie opisać budowę arkusza kalkulacyjnego • potrafi wykonać podstawowe formatowanie tabeli w arkuszu 	<ul style="list-style-type: none"> • konstruować tabele z danymi w arkuszu kalkulacyjnym; sporządzić wykres na podstawie zgromadzonych danych 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetykę przedstawienia danych i wykresu – odpowiednio je sformatować • dokonać analizy danych na podstawie wykresu
6.2.	Czy nas na stać?	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi uruchomić program Excel, zapisać plik 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać podstawowe formatowanie tabeli w arkuszu 	<ul style="list-style-type: none"> • konstruować proste tabele z danymi w arkuszu kalkulacyjnym 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzyć proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem wpisanych danych; korzystać z funkcji 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetykę prezentacji danych – odpowiednio je sformatować
6.3.	A ja rosnę...	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń potrafi: • Potrafi uruchomić program Excel, zapisać plik 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać podstawowe formatowanie tabeli w arkuszu 	<ul style="list-style-type: none"> • konstruować proste tabele z danymi w arkuszu kalkulacyjnym • 	<ul style="list-style-type: none"> • konstruować tabele z danymi w arkuszu kalkulacyjnym; sporządzić wykres na podstawie zgromadzonych danych • tworzyć proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem wpisanych danych; korzystać z funkcji 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetykę prezentacji danych – odpowiednio je sformatować
6.4.	Prostokąty i liczby	Uczeń potrafi:			<ul style="list-style-type: none"> • rozkładać liczby (w zakresie od 4 do 40) na czynniki • rozpoznawać liczby pierwsze i podawać ich definicję 	<ul style="list-style-type: none"> • odnaleźć związek między problemem a jego opisem matematycznym (modelem) • sporządzić dokumentację rozwiązania danego problemu – spostrzeżenia, wnioski
6.5.	O czym mówią dane?	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • potrafi odczytać wartości, dane z wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe rodzaje wykresów 	<ul style="list-style-type: none"> • sortować dane w arkuszu (sortowanie uproszczone); zanalizować dane na podstawie wykresu • 	<ul style="list-style-type: none"> • konstruować tabele z danymi w arkuszu kalkulacyjnym; sporządzić wykres kołowy na podstawie zgromadzonych danych • 	<ul style="list-style-type: none"> • zadbać o estetykę przedstawienia danych i wykresu – odpowiednio je sformatować

6.6.	Piramida zdrowia	Uczeń potrafi: • uczestniczy w pracach grupy	<ul style="list-style-type: none"> • poszukiwać informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł • 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotować referat (prezentację) na zadany temat • przygotować plan wystąpienia (ewentualnie plansze informacyjne) 	<ul style="list-style-type: none"> • korzystać z programów użytkowych (edytora graficznego, edytora tekstu, programu do tworzenia prezentacji, Logomocji, przeglądarki internetowej, programów multimedialnych) 	<ul style="list-style-type: none"> • przeprowadzić selekcję materiału; sporządzić bibliografię • zaprezentować pracę szerokiemu gronu odbiorców
------	-------------------------	--	---	--	--	---

Klasa VI – okres II

6.7.	Będziemy tam! - Planowanie wycieczki - zbieranie informacji o obiektach (opisy, zdjęcia) - Kosztorys wycieczki - Prezentacja PP o wycieczce	Uczeń potrafi: • angażuje się w prace grupy	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukać pojedyncze informacje o wybranych obiektach, zapisuje je na dysku • przygotować plany dnia 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotować plan wycieczki • opracować informacje o wybranych obiektach (opisy, mapy, fotografie) 	<ul style="list-style-type: none"> • sporządzić kosztorys wycieczki (arkusz kalkulacyjny) uwzględniając np.: koszty przejazdów, noclegi, bilety wstępu, ubezpieczenie itp. • przygotować relację z wycieczki w wybranej formie (np. prezentacji) 	<ul style="list-style-type: none"> • koordynować pracę grupy, • scalać materiały • zaprezentować pracę szerokiemu gronu odbiorców
7.1.	Tik, tak, tik, tak...	Uczeń potrafi: • potrafi odczytać wartości, wykresu	• stworzyć plan dnia	• konstruować tabele z danymi w arkuszu kalkulacyjnym; sporządzić wykres na podstawie zgromadzonych danych	• tworzyć formuły obliczeniowe z użyciem wpisanych danych; korzystać z funkcji	• korzystać z wyników wpisanych formuł do dalszych obliczeń
7.2.	Kody, paski i liczby	Uczeń potrafi: • wie jak wygląda kod paskowy	• Wie gdzie spotykamy się z kodami kreskowym i do czego one służą	• opisywać zasadę zamiany kodu zero-jedynkowego na liczbę i liczby na kod zero-jedynkowy	<ul style="list-style-type: none"> • zamieniać kody zero-jedynkowe na liczby (przy pomocy szablonu paskowego) • zamieniać liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy 	• opisywać zasadę działania kasy sklepowej z czytnikiem kodów kreskowych
7.3.	Z resztą czy bez reszty?	Uczeń potrafi:	Obsługuje program z płyty „reszta”	• sprawnie obliczać resztę przy wydawaniu pieniędzy	<ul style="list-style-type: none"> • posługiwać się strategią wydawania reszty najmniejszą możliwą liczbą monet • sporządzić dokumentację z przebiegu ćwiczenia 	• przeprowadzać rachunki na interwałach czasowych za pomocą operacji obliczania ilorazu całkowitego i reszty (zamieniać sekundy na minuty i minuty na godziny)

7.4.	Komputer czyta?	Uczeń potrafi:	<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia syntezator mowy, rejestrator dźwięku i obsługuje go 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonać ćwiczenie zgodnie z instrukcją • wymienić zastosowania syntezy i rozpoznawania mowy 	<ul style="list-style-type: none"> • sporządzić dokumentację z przebiegu ćwiczenia (słowniczek) • wyjaśnić, na czym polega rozpoznawanie mowy przez komputer 	<ul style="list-style-type: none"> •
7.5.	Komputery wokół nas	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • Nazywać elementy zestawu komputerowego 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazywać, gdzie w swoim otoczeniu spotyka komputery; opisać, do czego służą komputery znajdujące się w szkole, w domu i w innych miejscach 	<ul style="list-style-type: none"> • klasyfikować oprogramowanie komputerowe 	<ul style="list-style-type: none"> • korzystać z programów użytkowych; poszukiwać informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł; przeprowadzić selekcję materiału • opisywać elementy komputera i podawać ich parametry 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotować referat (prezentację) na zadany temat • zaprezentować pracę szerokiemu gronu odbiorców