

INFORMATYKA VI

I SEMESTR	UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	Wykonywane prostych obliczeń na kalkulatorze komputerowym, wypełnianie danymi tabeli arkusza kalkulacyjnego, zaznaczanie odpowiedniego zakresu komórek, tworzenie prostej formuły i wykonywanie obliczeń na wprowadzonych danych. Tworzenie prostej prezentacji składającej się z kilku slajdów.	Znajomość budowy arkusza kalkulacyjnego. Określanie pojęć: wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła. Wymienianie sposobów prezentowania informacji.
dostateczny	Stosowanie funkcji SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu, automatyczne numerowanie komórek w kolumnie lub wierszu, wpisywanie prostych formuł do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach, wykonywanie wykresu dla jednej serii danych. Wykonywanie prezentacji składającej się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę, uruchamianie pokazu slajdów.	Wymienianie typów wykresów. Podawanie przykładów urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji.
dobry	Tworzenie tabeli w arkuszu kalkulacyjnym, wstawianie dodatkowych wierszy i kolumn do tabeli, wykonywanie obramowania komórek, wykonywanie obliczeń za pomocą formuł. Umieszczanie na wykresie tytułu, legendy i etykiety danych. Dodawanie animacji do elementów slajdów. Dbanie o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie oraz kroju i rozmiaru czcionki.	Znajomość przeznaczenia wykresu kolumnowego i kołowego. Wymienianie etapów i zasad przygotowywania prezentacji multimedialnej.
bardzo dobry	Dostosowywanie szerokości kolumn do ich zawartości, wykonywanie obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym za pomocą formuł opartych na zakresach komórek, stosowanie funkcji dostępnych pod przyciskiem Autosumowanie. Prawidłowe rozmieszczanie elementów na slajdzie, ustalanie parametrów animacji, dodawanie przejścia slajdów.	Dostrzeganie związku między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły, a zakresem zaznaczonych komórek. Omawianie urządzeń do przedstawiania prezentacji multimedialnej.
celujący	Wprowadzanie różnych rodzajów obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości, formatowanie elementów wykresu, wykorzystywanie różnych rodzajów wykresów, przygotowywanie danych do tworzenia wykresu. Zapisywanie prezentacji jako Pokaz programu PowerPoint, korzystanie z przycisków akcji, zmienianie kolejności animacji na slajdzie. Sukcesy w konkursach informatycznych.	Analizowanie formuły funkcji dostępnych pod przyciskiem Autosumowanie. Rozróżnianie sposobów zapisywania prezentacji i rozpoznawanie plików prezentacji po rozszerzeniach.

II SEMESTR	UMIĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	<p>Porządkowanie ilustracji przedstawiających wybrane sytuacje, porządkowanie obiektów (od najkrótszego do najdłuższego, od najjaśniejszego do najciemniejszego).</p> <p>Tworzenie prostej animacji składającej się z kilku slajdów w programie edukacyjnym Logomocja.</p> <p>Tworzenie prostego programu sterującego obiektem graficznym na ekranie w środowisku Scratch i Logo, zmienianie położenia obiektu o dowolny kąt, stosowanie powtarzania poleceń oraz ustalania różnych grubości i kolorów pisaka.</p>	<p>Podawanie przykładów zastosowań komputera, wymienianie urządzeń ze swojego otoczenia opartych na technice komputerowej.</p>
dostateczny	<p>Porządkowanie z zastosowaniem porządku liniowego tekstów ilustrujących wybrane sytuacje, porządkowanie obiektów ze względu na ich wybrane cechy.</p> <p>Projektowanie i tworzenia animacji w programie Logomocja z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu.</p> <p>Ustalanie liczby powtórzeń oraz operacji, które powinny być ujęte w blok w programie Scratch. Stosowanie w programach poleceń iteracyjnych i warunkowych. Zapisywanie w postaci programu algorytmu odejmowania i dodawania liczb. Tworzenie programów z powtarzaniem tych samych czynności w programie Logo.</p>	<p>Wskazywanie zastosowań komputera w różnych dziedzinach życia, w szkole oraz w domu.</p> <p>Znajomość terminów: animacja, obraz animowany.</p>
dobry	<p>Zapisywanie w postaci algorytmów poleceń składających się na osiągnięcie postawionego celu (znalezienie najmniejszego lub największego elementu w zbiorze).</p> <p>Tworzenie animacji w programie Logomocja z wykorzystaniem wszystkich poznanych narzędzi programu.</p> <p>Samodzielne stosowanie metody ujmowania w blok powtarzających się poleceń w programie Scratch, zapisywanie w postaci programu algorytmu obliczania sumy z dwóch liczb wprowadzonych z klawiatury. Tworzenie prostych procedur bez parametrów do powtarzania tych samych czynności w programie Logo.</p>	<p>Wyjaśnianie czym się różni porządek rosnący od malejącego, omawianie przykładowych algorytmów (liczenie średniej, pisemne wykonywania działań arytmetycznych).</p> <p>Podawanie przykładów zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne, omawianie przykładowych urządzeń opartych na technice komputerowej.</p>
bardzo dobry	<p>Zapisywanie w postaci algorytmów poleceń składających się na osiągnięcie postawionego celu (liczenie średniej arytmetycznej).</p> <p>Projektowanie, tworzenie i modyfikowanie złożonych animacji w programie Logomocja.</p> <p>Dobieranie odpowiednich poleceń do rozwiązania danego zadania w programie komputerowym Scratch, stosowanie w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia (wyprowadzanie wyników na ekran), zapisywanie w postaci programu algorytmu wykonywania wybranych działań arytmetycznych. Tworzenie procedur z parametrami do powtarzania tych samych czynności w programie Logo.</p>	<p>Wskazywanie na użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się, wymienianie zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych.</p>
celujący	<p>Określanie problemu i analizowanie go, zapisywanie w postaci algorytmów poleceń składających się na osiągnięcie postawionego celu (znalezienie elementu w zbiorze uporządkowanym).</p> <p>Samodzielne modyfikowanie programu utworzonego w środowisku Scratch i Logo, tak aby miał optymalną liczbę poleceń. Wyszukiwanie dodatkowych możliwości programu korzystając z pomocy. Sukcesy w konkursach informatycznych.</p>	<p>Podawanie przykładów zastosowania algorytmów.</p> <p>Znajomość innych od poznanych na lekcji programów do tworzenia animacji komputerowych.</p> <p>Korzystając z dodatkowych źródeł wyszukiwanie informacji na temat najnowszych zastosowań komputerów (w tym na temat robotów), historii komputerów oraz zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne.</p>