

INFORMATYKA VI

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

II SEMESTR	UMIEJĘTNOŚCI	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.</p> <p>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>

