

KARTA INFORMACYJNA DLA UCZNIĄ



Przedmiot: **Informatyka** klasa 6

Podręcznik - Grażyna Koba „TERAZ BAJTY – INFORMATYKA dla szkoły podstawowej. Klasa VI”,

wyd. MIGRA

Uczeń powinien przynosić na każdą lekcję – podręcznik i zeszyt 16-kartkowy

Podczas zajęć zdobędziesz wiedzę i opanujesz wiadomości z następujących zagadnień:

OBLICZENIA KOMPUTEROWE	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia: dane, arkusz kalkulacyjny, komórka, adres komórki, formuła, seria danych, wykres kolumnowy i kołowy.
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	Projektować tabele arkusza. Stosować wbudowane w arkuszu operacje: suma, max, średnia, porządkowanie danych... Wstawiać i usuwać wiersze i kolumny, tworzyć proste formuły. Tworzyć wykresy dla danych z tabeli, umieszczać legendy, tytuł i etykiety danych.
TWORZYMY PREZENTACJE MULTIMEDIALNE	Wiadomości które powinien znać uczeń	Pojęcia: slajd, tło slajdu, animacja, kolejność animacji na slajdzie, przejścia slajdów, hiperłącza, przyciski akcji; chmura, wav
	Umiejętności, które uczeń powinien doskonalić	Prawidłowo rozmieszczać elementy na slajdzie, dbać o zachowanie doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie. Potrafi odpowiednio dobrać rodzaje efektów animacji, wykorzystać hiperłącza i przyciski akcji. Potrafi umieścić pliki i foldery w chmurze oraz udostępnić pliki innej osobie; Potrafi współpracować w grupie, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe oraz przygotować i uruchomić pokaz slajdów.
STOSUJEMY MULTIMEDIA W ŚRODOWISKU PROGRAMOWANIA Baltie	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: animacja, obraz animowany, programowanie, multimedia
	Umiejętności, które uczeń powinien doskonalić	Projektować i tworzyć proste animacje. Potrafi posługiwać się programem Baltie w trybie Budowanie, Czarowanie i Programowanie. Potrafi zastosować podstawowe polecenia w środowisku Baltie oraz nagrywa i zapisuje plik dźwiękowy w środowisku Baltie; Potrafi umieszczać przedmiot w wylosowanym miejscu sceny, generować liczby losowe; Potrafi tworzyć historyjki, wczytując scenę, dodając losowe umieszczenie przedmiotów, umieszczając napisy na scenie
PROGRAMUJEMY GRY MULTIMEDIALNE W ŚRODOWISKU Scratch	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: algorytm, skrypt,
	Umiejętności, które uczeń powinien doskonalić	Potrafi zastosować polecenie warunkowe do sterowania postacią (duszkiem) na ekranie, zależnie od naciśniętego klawisza; Tworzyć prostą grę dla jednego gracza, stosując polecenie warunkowe do sterowania duszkiem w czterech kierunkach Potrafi zastosować zmienne do zliczania punktów w grze oraz określić warunki zakończenia gry, stosując instrukcję warunkową; Potrafi zastosować poznane zasady programowania i polecenia języka Scratch - tworzy grę dla dwóch graczy
ZABAWY Z ALGORYTMAMI	Wiadomości które powinien znać uczeń	Algorytm,
	Umiejętności, które uczeń powinien doskonalić	Uczeń potrafi określić problem i cel do osiągnięcia, analizuje sytuację problemową; Potrafi zapisać w postaci algorytmów polecenia składające się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. liczenie średniej,
ANIMACJE W PROGRAMIE Logomocja	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: animacja, obraz animowany, programowanie,
	Umiejętności które uczeń powinien doskonalić	Potrafi projektować i tworzyć proste animacje. Potrafi posługiwać się programem Logomocja Potrafi samodzielnie przygotować złożoną animację korzystając z Pomocy programu. Zna i stosuje podstawowe polecenia języka Logo, w tym polecenie powtórz ; korzysta z Pomocy programu; Tworzy proste procedury (bez parametrów) w języku Logo, Potrafi stworzyć projekt w Logomocji

Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów:

- Obserwacja samodzielnej pracy ucznia na lekcji oraz pracy w zespole;
- Wykonywanie samodzielnie ćwiczeń i zadań z wykorzystaniem programów komputerowych;
- Ćwiczenia sprawdzające i sprawdziany teoretyczne z wiadomości zdobytych na lekcjach zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem;
- Uczeń otrzymuje oceny za zajęcie wysokiego miejsca w konkursie przedmiotowym oraz za wykonanie dodatkowych prac wyznaczonych przez nauczyciela;
- W ocenie prac pisemnych /testy/ stosowane są Zasady Oceniania zapisane w Statucie Szkoły

Wymagania na poszczególne stopnie semestralne. Uczeń otrzymuje ocenę:

<u>Niedostateczną:</u> gdy nie opanował minimalnej wiedzy określonej programem i nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykorzystać tej wiedzy.
<u>Dopuszczającą:</u> gdy wiedzę wymaganą przez program opanował w niewielkim zakresie, rozumie tylko najprostsze pojęcia, pracuje niezbyt sprawnie, ale przy pomocy nauczyciela potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę.
<u>Dostateczną:</u> gdy opanował wiedzę w mniejszym stopniu niż wymaga tego program, ale bez większych trudności potrafi samodzielnie ją zastosować, zna podstawowe słownictwo informatyczne. Jego aktywność na zajęciach jest sporadyczna.
<u>Dobłą:</u> gdy wiadomości ucznia objęte programem nie są pełne, ale poprawnie wyciąga wnioski ze zdobytej wiedzy i potrafi samodzielnie ją zastosować w pracy z komputerem. Zna pojęcia informatyczne.
<u>Bardzo dobrą:</u> gdy zakres poznanej wiedzy ucznia jest pełny. Sprawnie i samodzielnie wykorzystuje ją w pracy z komputerem. Logicznie i pewnie przekazuje zdobytą wiedzę używając języka informatycznego.
<u>Celującą:</u> gdy uczeń spełnia wymagania oceny bardzo dobrej i osiąga sukcesy w konkursach informatycznych. Wykonuje dodatkowe prace i zadania na zajęciach w pracowni komputerowej. Aktywnie uczestniczy w zajęciach kółka informatycznego wykonując zadania wykraczające poza program danego szczebla nauczania.