**Wymagania na poszczególne oceny z zajęć komputerowych w klasie VI dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim.**

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **Uczeń:** | | | | |
| **Bezpieczna pracownia** | 1. Bezpieczna pracownia | Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych. | | | | |
| **1. Bieganie po ekranie.** Poznajemy program Pivot Animator | | | | | | |
| **1.1. Patyczaki w ruchu.** Tworzenie prostych animacji | 2. i 3. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | Zna pojęcie „animacja poklatkowa". Potrafi powiedzieć, na czym polega tworzenie animacji poklatkowej. | Zmienia ułożenie części postaci i dodaje klatki. | Tworzy prostą animację, w której ruchy animowanej postaci nie są płynne. Ustawia rozmiar klatki animacji. | Tworzy animację z namalowanym przez siebie tłem, animacja przedstawia idącą postać, jednak jej ruchy nie zawsze są odpowiednio płynne. | Tworzy animację, w której ruchy animowanej postaci są płynne. |
| **1.2. Animacje od kuchni.** Tworzenie własnych postaci | 4., 5. i 6. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | Uruchamia okno tworzenia nowej postaci. | Z pomocą nauczyciela buduje nową figurę i dodaje ją do animacji. | Samodzielnie tworzy postać kucharza oraz rekwizyty, które wykorzysta w projekcie. Dodaje utworzone figury do projektu i rozmieszcza je na scenie. | Modyfikuje wygląd utworzonych figur. Tworzy animację przedstawiającą kucharza przygotowującego wybrane danie, mogą występować pewne niedociągnięcia. | Animacja jest przygotowana w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły. |
| **1.3. Podróż z przeszkodami.** Praca nad projektem | 7. i 8. Podróż z przeszkodami. Praca nad projektem | W zespole tworzy animację przedstawiającą postać poruszającą się po określonej trasie i pokonującą różne przeszkody. | | | | |
| **2. Z kotem za pan brat.** Programujemy w Scratchu | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **2.1. Pierwsze koty za płoty.** Wprowadzenie do programu Scratch | 9. i 10. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | Wie, że z programu Scratch można korzystać przez przeglądarkę internetową lub po zainstalowaniu go na komputerze.<br>Rozróżnia elementy interfejsu programu Scratch. | Odnajduje właściwe bloki i łączy je w odpowiedniej kolejności (wzoruje się na treściach w podręczniku). | Korzysta z biblioteki programu.<br>Wie, co oznacza duplikowanie duszka.<br>Potrafi utworzyć kopię duszka.<br>Programuje ruch duszka z uwzględnieniem odbicia od krawędzi sceny. | Modyfikuje wygląd duszka oraz tła.<br>Tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się dwóch duszków, programuje skutek zaistnienia zdarzenia (spotkania duszków). | Podczas tworzenia projektu wykazuje się pomysłowością i własną inwencją twórczą. |
| **2.2. Małpie figle.** Uczymy duszka łapać banany. | 11. i 12. Małpie figle. Uczymy duszka łapać banany. | Usuwa duszka z projektu, wstawia do projektu nowe duszki oraz tło.<br>Wie, że każdy punkt na scenie można opisać za pomocą dwóch liczb. | Odwzorowuje z podręcznika skrypty umożliwiające sterowanie małpką oraz ruch owoców. | Odczytuje pozycję duszka na scenie.<br>Ustala nową pozycję duszka.<br>Buduje skrypty określające ruch bananów z uwzględnieniem losowego czasu ich spadania. | Programuje efekt spotkania owoców z małpką.<br>Wie, że po ukryciu owoców konieczne jest określenie w projekcie momentu ich ponownego pojawienia się.<br>Odwzorowuje skrypt określający pojawianie się owoców i rozumie jego działanie. | Określa czas, po upływie którego owoce mają pojawić się ponownie na roślinach.<br>Tłumaczy zastosowane w skryptach rozwiązania. |
| **2.3. W poszukiwaniu skarbu.** Jak przejść przez labirynt? | 13. i 14. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | Wstawia gotowe tło. | Odwzorowuje skrypty z podręcznika. | Tworzy tło przedstawiające labirynt i wstawia je do projektu. Buduje skrypty określające ruch duszka w korytarzach labiryntu, programuje efekty zderzenia ze ścianą labiryntu i dotarcia do wyjścia. | Tworzy drugie tło z labiryntem i buduje skrypty dla drugiego poziomu gry.<br>Zna i wyjaśnia pojęcie zmiennej.<br>Wstawia zmienne do projektu, a następnie określa w skryptach ich początkowe wartości oraz zmianę tych wartości. | Programuje zakończenie gry – pojawienie się komunikatu z liczbą ruchów, które wykonał duszek, aby osiągnąć cel.<br>Potrafi wyjaśnić zastosowane w skryptach rozwiązania. |
| **2.4. Z pędzlem i farbami**. O rysowaniu w programie Scratch | 15. i 16. Z pędzlem i farbami. O rysowaniu w programie Scratch | Wie, w której kategorii znajdują się bloki umożliwiające rysowanie. | Wykonuje proste rysunki i potrafi wyczyścić scenę. | Zmienia kolor i grubość pisaka.<br>Korzystając ze wzoru, oblicza kąt, o jaki ma się obrócić duszek podczas rysowania wielokąta o wszystkich bokach równej długości i wszystkich kątach równych.<br>Buduje skrypt umożliwiający narysowanie | Potrafi ustawić sposób wyświetlania zmiennej za pomocą suwaka.<br>Tworzy skrypty umożliwiające rysowanie wielokątów o wszystkich kątach i bokach równych, w których liczba i długość boków są określone za pomocą zmiennych. | Tworzy skrypt umożliwiający narysowanie wielobarwnej rozety, w której liczba wielokątów, z której się składa, liczba boków oraz długość boku wielokąta są określone za pomocą zmiennych. |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | wielokąta o konkretnej liczbie boków o określonej długości. | | |
| **2.5. Do biegu, gotowi, start!** Komunikaty w programie Scratch | 17. i 18. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch | Tworzy proste plansze do gry i zmienia ich nazwy. Dodaje duszki (żółtą kulkę oraz przycisk) do projektu. | Tworzy zmienne, wzorując się na podręczniku. Odwzorowuje z podręcznika skrypty dla tła oraz dodanych duszków. | Wie, do czego można wykorzystać komunikaty w programie Scratch. Tworzy plansze do gry z większą dbałością o szczegóły. Rozumie zasady działania skryptów zbudowanych dla tła, żółtej kulki oraz duszka przycisku. | Potrafi stosować komunikaty w programie Scratch. Dodaje kulki w innych kolorach i tworzy dla nich skrypty na podstawie skryptów dla żółtej kulki. Programuje moment zakończenia gry. | Dodaje do projektu duszka, który poinformuje o zakończeniu gry, tworzy dla niego odpowiedni skrypt. Wyjaśnia sposób działania tworzonych skryptów i potrafi zmodyfikować je, aby dostosować je do swoich potrzeb. |
| **3. Nie tylko kalkulator.** Odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel 2013 | | | | | | |
| **3.1. Kartka w kratkę.** Wprowadzenie do programu MS Excel | 19. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel | Zna pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”. | Podaje adres wskazanej komórki. Dodaje nowe arkusze. | Wypełnia komórki danymi. Potrafi zmienić szerokość kolumny. Porusza się między arkuszami. | Zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy. Formatuje komórki. Potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują | Potrafi skopiować dane z jednego arkusza i wkleić je do innego arkusza. |
| **3.2. Porządki w komórce.** O formatowaniu i sortowanie danych | 20. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowanie danych | Zna pojęcia „nagłówek kolumny”, | Zna pojęcia: „seria danych”, „sortowanie”. | Zmienia sposób wyświetlania daty. Tworzy serie danych. | Sortuje alfabetycznie dane w komórkach | Stosuje formatowanie warunkowe i sortowanie niestandardowe |
| **3.3. Budżet kieszonkowy.** Proste obliczenia w programie MS Excel | 21. i 22. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel | Zna pojęcia formuły i funkcji. | Z pomocą nauczyciela wpisuje do arkusza podstawowe formuły. | Stosuje formuły i funkcje do wykonywania prostych obliczeń na wartościach wpisanych w komórkach. | Tworzy tabelę z przychodami i wydatkami w poszczególnych miesiącach roku. | Tworzy w arkuszu tabelę obliczającą budżet kieszonkowy dla poszczególnych miesięcy w roku. Zna funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn. |
| **3.4. Demokratyczne wybory.** O tworzeniu wykresów | 23. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów | | Z pomocą nauczyciela tworzy wykres kolumnowy. | Formatue utworzony wykres | Dobiera rodzaj wykresu do typu danych. | Dodaje, usuwa i zmienia elementy wykresu. |
| **4. Malowanie na warstwach.** Poznajemy program GIMP | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy.** O tworzeniu grafik z wykorzystanie m warstw | 24. i 25. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw | Z pomocą nauczyciela uruchamia różne okna w programie GIMP. | Wie, do czego służą warstwy w programie GIMP. | Tworzy warstwy. Zna i potrafi stosować narzędzia, które można wykorzystać do tworzenia prostych rysunków. Wie, że prace wykonane w programie GIMP można zapisać w różnych formatach. | Rysuje na różnych warstwach i zmienia ich kolejność. Korzysta z różnych narzędzi i dostępnych dla nich opcji. Potrafi wybrać odpowiedni format zapisu utworzonej grafiki. | Zmienia wartość krycia oraz tryb nałożenia warstw. |
| **4.2. Zdjęć cięcie-gięcie**. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć | 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć | Zna pojęcia „fotomontaż” i „retusz”. | Otwiera zdjęcie w programie GIMP. | Zmienia jasność i kontrast obrazu. Zna różne narzędzia zaznaczania. Zaznacza fragment ilustracji, a następnie kopiuje go na inną warstwę. | Skaluje oraz przesuwa warstwy. Tworzy z nich różne kompozycje. | Stosuje różne efekty np. filtry. |
| **4.3. Czar szkolnych lat.** Praca nad projektem | 28., 29. i 30. Czar szkolnych lat. Praca nad projektem | W grupie tworzy obraz (pamiątkę chwil spędzonych z klasą) będący fotomontażem kilku ilustracji, stosując poznane techniki | | | | |