

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie przygotowywania animacji w programie Pivot Animator uczeń:
 - a) wyjaśnia pojęcie animacja poklatkowa,
 - b) tworzy prostą animację metodą poklatkową,
 - c) tworzy i wstawia tło do animacji,
 - d) tworzy animację kroków ludzika,
 - e) tworzy nowe figury w programie Pivot Animator,
 - f) Potrafi wyedytować figurę w programie,
 - g) tworzy animację przedstawiającą postać w czapce kucharskiej przygotowującą potrawę.

2. W zakresie programowania w programie Scratch uczeń:
 - a) zna interfejs programu Scratch,
 - b) korzysta z galerii duszków i teł,
 - c) zapisuje program online i na komputerze,
 - d) programuje ruch duszka,
 - e) programuje sterowanie duszkiem za pomocą klawiszy strzałek,
 - f) programuje zdarzenie – spotkanie dwóch duszków,
 - g) potrafi zaprogramować ruch duszka sterowanego klawiszami strzałek przez labirynt,
 - h) zna pojęcie zmiennej, stosuje ją w programie,
 - i) stosuje współrzędne położenia duszka,
 - j) programuje rysowanie figur przez duszka z wykorzystaniem pętli „powtórz”,
 - k) programuje narysowanie rozety z wykorzystaniem zmiennych i pętli,
 - l) programuje grę polegającą na klikaniu w wyświetlające się w losowych miejscach kulki,
 - m) stosuje zmienne do liczenia punktów,
 - n) tworzy kolejne etapy gry i programuje zmianę etapu.

3. W zakresie opracowywania arkuszy w programie Excel uczeń:
 - a) wyjaśnia pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, arkusz,
 - b) potrafi wskazać komórkę w skoroszybie według jej adresu,
 - c) formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
 - d) sortuje dane w tabeli,
 - e) odróżnia funkcję od formuły,
 - f) wpisuje i prawidłowo używa funkcji SUMA,
 - g) tworzy arkusz, w którym można obliczyć przykładowy budżet ucznia,
 - h) przedstawia dane liczbowe za pomocą dobranego wykresu,
 - i) formatuje wykres.

4. W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera (w programie GIMP) uczeń:
- a) zna podstawowe narzędzia programu GIMP,
 - b) wyjaśnia pojęcie warstwy w programie graficznym,
 - c) korzystając z kilku warstw, rysuje proste rysunki,
 - d) zmienia kolejność warstw,
 - e) korzysta z warstwy tekstowej i zmienia ją na warstwę graficzną,
 - f) korzysta z różnych opcji zaznaczania obiektów,
 - g) skaluje zaimportowane obrazy,
 - h) reguluje jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia,
 - i) dokonuje fotomontażu,
 - j) współtworzy obraz, korzystając ze wszystkich poznanych technik.