

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki dla klasy 6

Uwaga! Wymagania na każdą ocenę wyższą niż **dopuszczająca** obejmują również wymagania na oceny **niższe**.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel				
<ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby 	<ul style="list-style-type: none"> porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane
<ul style="list-style-type: none"> tworzy własne formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
<ul style="list-style-type: none"> prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji				
<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość elektroniczną 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail

		podczas wpisywania adresów odbiorców		
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową 	<ul style="list-style-type: none"> podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo instaluje program Skype na komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive tworzy folder w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty w usłudze OneDrive udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive 				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy własne tło sceny tworzy własne duszki 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty nadające komunikaty buduje skrypty odbierające komunikaty 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
<ul style="list-style-type: none"> tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie

budowania skryptów w programie Scratch			modyfikując je według własnych pomysłów	https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP				
• tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	• pracuje na warstwach	• zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	• modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	• podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy
• zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	• kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy	• rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	• wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	• tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie 				

Uczeń, który nie sprostał wymaganiom na ocenę dopuszczającą, otrzymuje ocenę niedostateczną.