

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z INFORMATYKI dla klasy VI

Uczeń ma możliwość poprawy każdej oceny

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I PÓLROCZE						
Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel						
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opłynał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje nowe arkusze do skoroszytu, 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy w skoroszyście, zmienia kolory kart arkuszy w skoroszyście, 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy w skoroszyście, zmienia kolory kart arkusza, umie edytować wygląd arkusza w skoroszyście
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opłynał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, 	<ul style="list-style-type: none"> wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, 	<ul style="list-style-type: none"> kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszyście, sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, 	<ul style="list-style-type: none"> wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby

Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego wykorzystuje formułę JEŻELI w zadaniach
Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera typ wstawionego wykresu do rodzaju danych, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy i edytuje dane do wykresu, analizuje etykiety danych
Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji						
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy i wysyła wiadomość e-mail, 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto poczty elektronicznej, stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych konfiguruje program pocztowy,
Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał 	<ul style="list-style-type: none"> komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype, 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega zasad bezpieczeństwa pod- 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z wyszukiwarki programu Skype, 	<ul style="list-style-type: none"> instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą 	<ul style="list-style-type: none">

	wymagań na ocenę dopuszczającą		czas komunikacji w internecie,		utworzonego wcześniej konta,	
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu u dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, tworzy foldery w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy zaawansowane projekty w usłudze OneDrive
II PÓLROCZE						
Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch						
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu własne tło sceny, tworzy w Scratchu własne duszki, udaje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy zaawansowane projekty
Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, wykorzystuje blok 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu skrypty wyszukiujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt

	dopuszczającą			decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,		końcowy
Trafiony, zatoniony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha
Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP						
Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste obrazy w programie GIMP, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, 	<ul style="list-style-type: none"> podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, 	<ul style="list-style-type: none"> dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, 	<ul style="list-style-type: none"> maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu

	dopuszczającą					
Zdjęć cięgie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw. 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu. 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy. 	<ul style="list-style-type: none"> maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu