

## Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie z informatyki dla klasy VI

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel</b>					
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,</li> <li>– zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia nazwy arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>– zmienia kolory kart arkuszy w skoroszytcie,</li> </ul>	
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> <li>– formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>– sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>– stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</li> </ul>	
Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania obliczeń,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego</li> <li>- wykorzystuje formułę <b>JEŻELI</b> w zadaniach</li> </ul>
Demokratyczn	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia wykres do arkusza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– formatuje wykres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– dodaje lub usuwa elementy</li> </ul>		

e wybory. O tworzeniu wykresów	kalkulacyjnego,	wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,	wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,	– dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,	
<b>Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji</b>					
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	– tworzy i wysyła wiadomość e-mail,	– zakłada konto poczty elektronicznej, – stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,	– wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b> ,	– wykorzystuje narzędzie <b>Kontakty</b> do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,	- stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych - konfiguruje program pocztowy,
Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	- komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,	– przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,	– korzysta z wyszukiwarki programu Skype,	– instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,	
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	– umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, – tworzy foldery w usłudze OneDrive,	– tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,	– dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,	– udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,	
<b>Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch</b>					
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie	– buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, – buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,	– tworzy w Scratchu własne tło sceny, – tworzy w Scratchu własne duszki, – buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,	– buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, – buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,	– tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,	
Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	– tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,	– buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,	– wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,	– buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,	- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy

			– wykorzystuje blok 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,		
Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	– wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,	– wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,	– wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,	– buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,	- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha.	– tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> ,	- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	– udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	– samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	
<b>Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP</b>					
Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	– tworzy proste obrazy w programie GIMP,	– wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,	– podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,	– dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,	- maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu
Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć.	– zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.	– dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, – kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.	– wykorzystuje w programie GIMP narzędzie <b>Rozmycie Gaussa</b> , aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.	– tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.	- maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą i mimo usilnych starań nauczyciela ma negatywny stosunek do przedmiotu.