

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6 na poszczególne oceny

(w oparciu o uszczuploną podstawę programową 2024 r. oraz materiały materiały wyd. Nowa Era cykl „Lubię to!”)

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

I półrocze

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">• tworzy i wysyła wiadomość e-mail,• komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu MS Teams,• umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze,• tworzy foldery w usłudze OneDrive,• wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,• zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,• formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,• wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,	<ul style="list-style-type: none">• stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,• przestrzega zasad współpracy w sieci,• tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,• zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,• wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,• tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,	<ul style="list-style-type: none">• wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,• korzysta z narzędzi programu MS Teams do pracy na lekcjach (Kalendarz, Notes zajęć, Zadania),• dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,• dodaje nowe arkusze do skoroszytu,• kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,	<ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,• udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,• zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,• zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,• 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"> • wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
--	--	---	--

II półrocze

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, • tworzy proste obrazy w programie GIMP, • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, • współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie, • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, • zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw. 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, • buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, • buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, • wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, • 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, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, 	<ul style="list-style-type: none"> • dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

		<ul style="list-style-type: none">• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.	
--	--	---	--