

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z **informatyki** dla klasy **6**

Treści nauczania z podstawy programowej - działy	Wymagania szczegółowe				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I półrocze					
I. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel					
Wprowadzenie do programu MS Excel	- wprowadza dane do komórek - zmienia szerokość kolumn	formatuje komórki	- dodaje arkusze do skoroszytu - kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy	- zmienia nazwy arkuszy - zmienia kolory kart arkuszy	przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
O formatowaniu i sortowaniu danych	zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	- używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości - porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane
Proste obliczenia w programie MS Excel	tworzy własne formuły do obliczeń	w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek	wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA	korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych
O tworzeniu wykresów	prezentuje dane na wykresie	zmienia wygląd wykresu	dodaje lub usuwa elementy wykresu	dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

II. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji					
Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	wysyła wiadomość elektroniczną	tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów	- wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy - wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców	zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego	przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail
O szybkiej komunikacji w Internecie	wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi	omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową	- podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie - wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype	- opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo - instaluje program Skype na komputerze	wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	- przesyła plik do usługi OneDrive - tworzy folder w usłudze OneDrive	tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive	dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive	- udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive - edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive	wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
II półrocze					
III. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch					
Komunikaty w programie Scratch	buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny	- tworzy własne tło sceny - tworzy własne duszki	- buduje skrypty nadające komunikaty - buduje skrypty odbierające komunikaty	tworzy prostą grę zręcznościową	edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach	buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz”	buduje skrypty wyszukujące największą oraz	buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu

			oraz z napisem „jeżeli”	najmniejszą liczbę w podanym zbiorze	
Jak wyszukać podany element w zbiorze?	•wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	•sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia	•buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	•buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	•tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
O społeczności użytkowników Scratcha	•wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	•zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	•udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	•korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	•zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
IV. Poznajemy program GIMP					
O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	•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
Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	•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