

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 6

UWAGA:

- wymagania na ocenę dostateczną obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą;
- wymagania na ocenę dobrą obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą i dostateczną;
- wymagania na ocenę bardzo dobrą obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą;
- wymagania na ocenę celującą obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą i bardzo dobrą.

Tematyka w podręczniku	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
I półrocze					
Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji					
1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
1.2. Chmura w internecie. O usłudze G Suite i współtworzeniu dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> • przesyła plik do usługi G Suite i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w usłudze G Suite 	<ul style="list-style-type: none"> • edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze G Suite, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> • udostępnia pliki zapisane w usłudze G Suite • tworzy link do pliku w usłudze G Suite 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze G Suite 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje program Google Meet do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje narzędzia programu Google Meet (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel					
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu 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

2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<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 informacji korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> tworzy formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> w formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji 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)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<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

II półrocze

2.5. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym tworzy formuły wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego prezentuje dane na wykresie tworzy dokumenty w chmurze udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego
---	---

Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch

3.1. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu programuje skutek odebrania komunikatu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
3.2. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	<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
3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<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

3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<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, modyfikując je według własnych pomysłów 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program Paint/GIMP					
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje na warstwach 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia narzędzi w programie Paint/GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt 	<ul style="list-style-type: none"> podczas pracy w programie Paint/GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w programie Paint/GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> tworzy obrazy w programie Paint/GIMP, wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie Paint/GIMP, wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem. 				