

Wymagania edukacyjne, informatyka klasa 6. Rok szkolny 2023/2024

Wymagania na poszczególne oceny. Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel				
<ul style="list-style-type: none"> wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje nowe arkusze do skoroszytu, kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> 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, tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, zmienia kolory kart arkusza, umie edytować wygląd arkusza w skoroszycie stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego wykorzystuje formułę JEŻELI w zadaniach tworzy i edytuje dane do wykresu, analizuje etykiety danych
Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji				
<ul style="list-style-type: none"> tworzy i wysyła wiadomość e-mail, komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype, umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, tworzy foldery w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto poczty elektronicznej, stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w Internecie tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, korzysta z wyszukiwarki programu Skype, dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych konfiguruje program pocztowy, tworzy zaawansowane projekty w usłudze OneDrive

			edycji dokumentów,	
Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch				
<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, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy • wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, • tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, • buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy • samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha
Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste obrazy w programie GIMP, • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, • wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu. 	<ul style="list-style-type: none"> • dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy. 	<ul style="list-style-type: none"> • maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu • maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu

Ocena niedostateczna - uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą

Skala i rangi ocen – wg zapisów w Statucie Szkoły

1. Co będzie oceniane:

- umiejętności;

- aktywność;
- praca w grupie;
- wiadomości;
- konkursy.

2. Jakie oceny można poprawić:

- Obowiązkowo ocenę niedostateczną wagi 2 i 3;
- W zależności od ambicji (chęci) ocenę dopuszczającą 2 i 3.