

**WYMAGANIA EDUKACYJNE
Z INFORMATYKI
DLA UCZNIÓW KLASY VI**

SPOSODY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ, WARUNKI UZYSKIWANIA WYŻSZYCH STOPNI

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
• Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji				
<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu 	<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 udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail z załącznikami wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
• Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel				
<ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach tworzy formuły do obliczeń prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby w formułach wykorzystuje adresy komórek zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych 	<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 wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI) analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

• Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu programuje skutek odebrania komunikatu wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów tworzy prostą grę zręcznościową buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<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 edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
• Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP				
<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje na warstwach kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ, WARUNKI UZYSKIWANIA WYŻSZYCH STOPNI z informatyki są zgodne z zasadami oceniania wewnątrzszkolnego i znajdują się w rozdziale 7 Statutu Szkoły.

mgr Mariusz Adaszek

na podstawie Przedmiotowego systemu oceniania. Wymagania na poszczególne oceny – Nowa Era