Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VI

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Temat | Umiejętności podstawowe | | Umiejętności ponadpodstawowe | | |
| Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
|  | Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel | | | | |
| Kartka w kratkę.  Wprowadzenie do programu MS Excel | * wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, * zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, |  zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, |  dodaje nowe arkusze do skoroszytu, | * zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, * zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, |  |
| Porządki w komórce. O  formatowaniu i sortowaniu danych |  formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, |  wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, | * kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, * sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, | * wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym,   korzystając z Formatowania warunkowego,   * stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, |  |
| Budżet kieszonkowy.  Proste obliczenia w  programie MS  Excel |  wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, |  tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, |  wykorzystuje formuły  SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, |  tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, | * samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego * wykorzystuje formułę   JEŻELI w zadaniach |
| Demokratyczn |  wstawia wykres do arkusza |  formatuje wykres |  dodaje lub usuwa elementy |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| e wybory. O tworzeniu wykresów | kalkulacyjnego, | wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, | wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, |  dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, |  |
| Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji | | | | | |
| Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci |  tworzy i wysyła wiadomość  e-mail, | * zakłada konto poczty elektronicznej, * stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, |  wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, |  wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, | - stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych - konfiguruje program pocztowy, |
| Rozmowy w  sieci. O szybkiej komunikacji w internecie | - komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype, |  przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, |  korzysta z wyszukiwarki programu Skype, |  instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej  konta, |  |
| Chmura w  internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeni u dokumentów | * umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, * tworzy foldery w usłudze OneDrive, |  tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze  OneDrive, |  dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze  OneDrive, |  udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi  podczas edycji dokumentów, |  |
| Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch | | | | | |
| Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie | * buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, * buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, | * tworzy w Scratchu własne tło sceny, * tworzy w Scratchu własne duszki, * buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, | * buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, * buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, |  tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, |  |
| Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby |  tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, |  buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości  zmiennym, |  wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, |  buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, | - samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  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, |  |  |
| Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze? |  wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, |  wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone  warunki, |  wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, |  buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, | - samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy |
| Razem możemy  więcej. O społeczności użytkowników Scratcha. |  tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, | - zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, |  udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, |  samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, |  |
| Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP | | | | | |
| Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu  grafik z wykorzystanie m warstw |  tworzy proste obrazy w programie GIMP, |  wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, |  podczas pracy w programie GIMP zmienia  ustawienia wykorzystywanych narzędzi, |  dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, | - maksymalnie wykorzystuje możliwości  programu GIMP do  realizacji projektu |
| Zdjęć cięciegięcie.  Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć. |  zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. | * dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, * kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw. |  wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu. |  tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy. | - maksymalnie wykorzystuje możliwości  programu GIMP do  realizacji projektu |