

## Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie szóstej

Wymagania na każdą ocenę wyższą niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na ocenę **poprzednią**.

Ocena					
Dział	dopuszczający Uczeń:	dostateczny Uczeń:	dobry Uczeń:	bardzo dobry Uczeń:	celujący Uczeń:
Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy i wysyła wiadomość e-mail,</li> <li>• komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,</li> <li>• umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,</li> <li>• tworzy foldery w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zakłada konto poczty elektronicznej,</li> <li>• stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,</li> <li>• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,</li> <li>• tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b>,</li> <li>• korzysta z wyszukiwarki programu Skype,</li> <li>• dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje narzędzie <b>Kontakty</b> do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,</li> <li>• instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,</li> <li>• udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail</li> <li>• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami</li> <li>• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów</li> </ul>
Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,</li> <li>• zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>• wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> <li>• tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> <li>• formatuje wykres wstawiony</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> <li>• kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,</li> <li>• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> <li>• wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,</li> <li>• zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,</li> <li>• wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>• stosuje <b>Sortowanie</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. <b>Scal i wyśrodkuj</b></li> <li>• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego</li> </ul>

<p>Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch</p>	<p>wykorzystując formuły,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,</li> <li>tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li> <li>wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,</li> <li>tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li> </ul>	<p>do arkusza kalkulacyjnego,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w Scratchu własne tło sceny,</li> <li>tworzy w Scratchu własne duszki,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li> <li>zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> </ul>	<p>obliczeń,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,</li> <li>wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li> <li>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,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</li> </ul>	<p><b>niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> <li>dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,</li> <li>buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,</li> <li>samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> </ul>	<p>przedstawienia określonych danych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z opcji <b>Filtruj</b>, aby pokazać tylko niektóre dane</li> <li>wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)</li> <li>analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy</li> <li>tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb</li> </ul>
--	--	---	---	---	---

<p>Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li> <li>• zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,</li> <li>• dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li> <li>• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li> <li>• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie <b>Rozmycie Gaussa</b>, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li> <li>• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki</li> <li>• świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy</li> </ul>
---	--	---	---	---	---