**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KL.VI**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  **OCENA DOPUSZCZAJĄCA**Uczeń | **OCENA DOSTATECZNA**Uczeń: | **OCENA DOBRA**Uczeń | **OCENA BARDZO DOBRA**Uczeń: | **OCENA****CELUJĄCA**Uczeń: |
| * wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,
* zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
* formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
* wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
* wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
* 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,
* 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,
* tworzy proste obrazy w programie GIMP,
* zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.
 | * 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,
* 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,
* 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 przypisujące wartości zmiennym,
* wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
* zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
* 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.
 | * 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,
* 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,
* buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
* buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,
* 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,
* podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
* wykorzystuje w programie GIMP narzędzie **Rozmycie Gaussa**, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.
 | * 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,
* 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 edycji dokumentów,
* tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
* 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,
* dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
* tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
 | * opanował treści i umiejętności na ocenę bardzo dobrą oraz:
* zna różnicę między formatem tekstowym a HTML;
* konfiguruje program pocztowy;
* samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości;
* samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie;
* samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek;
* formatuje elementy wykresu;
* korzysta z różnych rodzajów wykresów;
* samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu;
* potrafi samodzielnie odszukać opcje menu programu, potrzebne do rozwiązania zadania;
* tworzy złożone projekty komputerowe
* samodzielnie tworzy złożone programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania;
* przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu;
* posługuje się słownictwem informatycznym.
* stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
 |

**SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH UCZNIA Z INFORMATYKI:**

1. Sprawdziany.
2. Kartkówki.
3. Zadania domowe.
4. Praca na lekcji.
5. Ćwiczenia praktyczne.
6. Prace dodatkowe ( np.: projekty, prace długoterminowe).

**WARUNKI UZYSKANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA OCENA ROCZNA**
Pisemny wniosek o ustalenie rocznej oceny klasyfikacyjnej wyższej niż przewidywana, składa uczeń, jego rodzice lub prawni opiekunowie do Dyrektora w terminie do 2 dni roboczych od dnia powiadomienia o przewidywanej rocznej ocenie klasyfikacyjnej. Dyrektor przekazuje wniosek do rozpatrzenia nauczycielowi, który może postanowić o:
1) uznaniu wniosku za zasadny i ustalić ocenę, o którą ubiega się uczeń,
2) podtrzymaniu przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej i uzasadnić swoją decyzję,
3) sprawdzeniu wiedzy i umiejętności ucznia poprzez pracę pisemną lub odpowiedzi ustne lub ćwiczenia praktyczne, których zakres spełnia wymagania na wnioskowaną ocenę.