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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCENA DOPUSZCZAJĄCA**Uczeń: | **OCENA DOSTATECZNA**Uczeń: | **OCENA DOBRA**Uczeń: | **OCENA BARDZO DOBRA**Uczeń: | **OCENA CELUJĄCA**Uczeń: |
| **Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel** |
| * wprowadza dane do komórek
* zmienia szerokość kolumn
* zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach
* tworzy własne formuły do obliczeń
* prezentuje dane na wykresie
 | * formatuje komórki
* wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby
* w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek
* zmienia wygląd wykresu
 | * dodaje arkusze do skoroszytu
* kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy
* porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych
* wykonuje obliczenia, korzystając z formuł **SUMA** oraz **ŚREDNIA**
* dodaje lub usuwa elementy wykresu
 | * 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
 | * 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 określonych danych
* korzysta z opcji **Filtruj**, aby pokazać tylko niektóre dane
* wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
* analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
 |
| **Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji** |
| * wysyła wiadomość elektroniczną
* wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi
* przesyła plik do usługi OneDrive

tworzy folder w usłudze OneDrive | * tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów
* omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową
* tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive
 | * wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy
* wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** podczas wpisywania adresów odbiorców
* podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie
* wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype

dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive * udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive
 | * zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji **Kontakty** serwisu pocztowego
* opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
* instaluje program Skype na komputerze
* udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive
* edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive
* współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive
 | * przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail
* wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
* wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
 |
| **Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch** |
| * buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny
* tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach
* wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej
* wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch
 | * tworzy własne tło sceny
* tworzy własne duszki
* buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości
* sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii **Wyrażenia**
* zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu
 | * buduje skrypty nadające komunikaty
* buduje skrypty odbierające komunikaty
* wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”
* buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek
* udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu
 | * tworzy prostą grę zręcznościową
* buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze
* buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę
* korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów
 | * buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
* tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
* zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
 |
| **Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP** |
| * tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu
* zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć
 | * pracuje na warstwach
* kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy
 | * zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP
* rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa**
 | * modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt
* wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży
* wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie
 | * podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki
* świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy
* tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
 |