**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 |