**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6**

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, aktywność i praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

***W zależności od długości trwania I okresu(uzależnione od terminu ferii zimowych) zakres materiału dla I i II okresu jest zmienny.***

1.W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:

* + porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
	+ wyjaśnia, jak działa chmura,
	+ zakłada foldery w chmurze do porządkowania gromadzonych w niej plików,
	+ tworzy, edytuje i formatuje dokumenty wchmurze,
	+ udostępnia dokumenty zapisane w chmurze,
	+ omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
	+ opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
	+ wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
	+ wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
	+ zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
	+ formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
	+ sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
	+ wypełnia automatycznie komórki serią danych,
	+ wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
	+ samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
	+ stosuje funkcje **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
	+ prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
	+ zmienia wygląd wstawionego wykresu,
	+ dobiera typ wykresu do prezentowanych danych,
	+ buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną wprogramie Scratch,
	+ tworzy prostą grę zręcznościową wprogramie Scratch,
	+ wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
	+ omawia budowę interfejsu programu GIMP,
	+ wyjaśnia, czym są warstwy w obrazach tworzonych wprogramie GIMP,
	+ tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
	+ wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
	+ używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
	+ retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
	+ zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,

2.W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi isieciami komputerowymi uczeń:

* + właściwie interpretuje komunikaty komputera iodpowiednio na nie reaguje,
	+ wykorzystuje pomoc dostępną wprogramach,
	+ właściwie zapisuje iprzechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
	+ wyjaśnia, jak działa pocztaelektroniczna,
	+ omawia interfejs konta pocztowego,
	+ wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
	+ korzysta z komunikatorów internetowych,
	+ pracuje z innymi osobami w tym samym czasie nad dokumentem w chmurze,
	+ wykorzystuje program MS Teams do pracy w grupie,
	+ wspólnie z innymi osobami z zespołu edytuje dokumenty w tym samym czasie, korzystając z możliwości programu MS Teams,
	+ zapisuje tworzone projekty wróżnych formatach.
1. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
	* przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
	* udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
	* współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
	* uczestniczy wpracy grupowej, wykonując zadania irealizując projekty,
	* dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy wgrupie,
	* przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy zinnymi,
	* wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów nawłasne projekty.
2. W zakresie przestrzegania praw izasad bezpieczeństwa uczeń:
	* przestrzega zasad bezpiecznej ihigienicznej pracy przy komputerze,
	* stosuje zasady bezpiecznego korzystania zinternetu,
	* przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej i zasad współpracy w sieci.

**7. Wymagania na poszczególne oceny**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż**dopuszczający** obejmują równieżwymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji iumiejętności wsytuacjach trudnych, złożonych inietypowych.

|  |
| --- |
| **Ocena** |
| **Stopień dopuszczającyUczeń:** | **Stopień dostatecznyUczeń:** | **Stopień dobry Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry Uczeń:** |
| * tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
* komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu MS Teams,
* umieszcza własne pliki w usłudze OneDrivelub innej chmurze,
* tworzy foldery w usłudze OneDrive,
* wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,
* zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
* formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
* wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
* wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
* tworzy w Scratchuzmienne i nadaje im nazwy,
* 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.
 | * stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
* przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,
* przestrzega zasad współpracy w sieci,
* tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,
* 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,
* współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,
* 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 obrazudo różnych warstw.
 | * wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji **Dowiadomości** oraz **Ukrytedowiadomości**,
* korzysta z narzędzi programu MS Teams do pracy na lekcjach (**Kalendarz**, **Notes zajęć**, **Zadania**),
* dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,
* 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,
* buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
* buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,
* wykorzystuje blok z napisem„Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
* wykorzystuje blokdecyzyjnyz 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.
 | * wykorzystuje narzędzie **Kontakty** do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,
* udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrivekoleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,
* 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,
* tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
* samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
* zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
* tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
 |