**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 dopuszczający Uczeń:** | **Stopień dostateczny Uczeń:** | **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. |