

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy VI

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I PÓŁROCZE						
Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel						
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,	zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,	dodaje nowe arkusze do skoroszytu,	- zmienia nazwy arkuszy w skoroszyście, - zmienia kolory kart arkuszy w skoroszyście,	- zmienia nazwy arkuszy w skoroszyście, - zmienia kolory kart arkusza, umie edytować wygląd arkusza w skoroszyście
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,	wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,	- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszyście, - sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,	- wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, - stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby - kryteriów,	stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby

Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,	tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,	wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń,	tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,	- samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego - wykorzystuje formułę JEŻELI w zadaniach
Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,	formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,	dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,	dobiera typ wstawionego wykresu do rodzaju danych,	tworzy i edytuje dane do wykresu, analizuje etykiety danych
Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji						
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	tworzy i wysyła wiadomość e-mail,	- zakłada konto poczty elektronicznej, - stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,	wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,	wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,	- stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych - konfiguruje program pocztowy,
Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	uczeń nie opowiadał	komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,	przestrzega zasad bezpieczeństwa pod-	korzysta z wyszukiwarki programu Skype,	instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą	

	wymagań na ocenę dopuszczającą		czas komunikacji w internecie,		utworzonego wcześniej konta,	
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu u dokumentów	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	- umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, - tworzy foldery w usłudze OneDrive,	tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,	dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,	udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,	tworzy zaawansowane projekty w usłudze OneDrive
II PÓLROCZE						
Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch						
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	- buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, - buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,	- tworzy w Scratchu własne tło sceny, - tworzy w Scratchu własne duszki, - udaje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,	- buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, - buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,	tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,	tworzy zaawansowane projekty
Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę	tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,	buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,	- wykorzystuje blok z napisem „Powiedz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, - wykorzystuje blok	buduje w Scratchu skrypty wyszukiujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,	samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt

	dopuszczającą			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,		końcowy
Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,	wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,	wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,	buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,	samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha.	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu,	zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha
Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP						
Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę	tworzy proste obrazy w programie GIMP,	wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,	podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,	dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,	maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu

	dopuszczającą					
Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć.	• uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą	• zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.	• dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.	• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.	• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.	• maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu