

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY 6 NA ROK SZKOLNY 2024-25

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I PÓLROCZE						
Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel						
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, zmienia szerokość kolumn	• formatuje komórki	• dodaje nowe arkusze do skoroszytu, • kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,	• zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, • zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,	• zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, • zmienia kolory kart arkusza, umie edytować wygląd arkusza w skoroszycie
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,	• wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,	• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,	• korzysta z Formatowania warunkowego,	• stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów
Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	• uczeń nie opanował 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
Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,	• formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,	• dodaje lub usuwa elementy wykresu	• dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,	• tworzy i edytuje dane do wykresu, analizuje etykiety danych
Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji						
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej	• stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,	• wysyła wiadomość 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

Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu u dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, tworzy foldery w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów, 	<ul style="list-style-type: none"> 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 Scratch	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu własne tło sceny, tworzy w Scratchu własne duszki, udaje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy zaawansowane projekty
Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste obrazy w programie GIMP, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, 	<ul style="list-style-type: none"> podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych 	<ul style="list-style-type: none"> dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, 	<ul style="list-style-type: none"> maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu
--	---	--	---	--	--	--

m warstw				narzędzi,		
Zdjęć cięcie- gięcie. Elementy retu- szu i fotomon- tażu zdjęć.	<ul style="list-style-type: none"> • uczeń nie opano- wał wymagań na ocenę dopusz- czającą 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawie- nia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy za- znaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje w pro- gramie GIMP narzę- dzie Rozmycie Gaussa, aby zmniej- szyć czytelność fragmentu obrazu. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując war- stwy. 	<ul style="list-style-type: none"> • maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji pro- jektu