Wymagania edukacyjne z informatyki na poszczególne oceny dla klasy 6

Wymagania zamieszczone zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę celującą Uczeń:
Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji						
1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	1. i 2. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	• wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	• przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej	• wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** podczas wpisywania adresów odbiorców	• zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym	• wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
1.2. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	3. i 4. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	• przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive	• edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze	• udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive • tworzy link do pliku w usłudze OneDrive	• pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive	• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	5. i 6. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	• wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi	• omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu	• wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach	• opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo	• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel						

2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	● wprowadza dane do komórek ● zmienia szerokość kolumn	● formatuje komórki	● dodaje arkusze do skoroszytu ● kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy	● zmienia nazwy arkuszy ● zmienia kolory kart arkuszy	● przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. **Scal i wyśrodkuj**
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	8. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	● zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	● wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	● porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	● używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości ● porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	● wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji ● korzysta z opcji **Filtruj**, aby pokazać określone dane
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	9. i 10. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	● tworzy formuły do obliczeń	● w formułach wykorzystuje adresy komórek	● wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji **SUMA** oraz **ŚREDNIA**	● korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	● wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	11. i 12. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	● prezentuje dane na wykresie	● zmienia wygląd wykresu	● dodaje lub usuwa elementy wykresu	● dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	● analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	● zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym ● tworzy formuły ● wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego ● prezentuje dane na wykresie ● tworzy dokumenty w chmurze ● udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze ● współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze ● gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch		

3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	15. i 16. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	● wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	● zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	● udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	● korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów	● zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	17. i 18. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	● buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	● przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	● buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu ● programuje skutek odebrania komunikatu	● tworzy prostą grę zręcznościową	● edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

3.3. Co jest naj… O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	19. i 20. Co jest naj… O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	● tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach	● buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	● wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	● buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze	● buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	21. i 22. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	● wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	● sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii **Wyrażenia**	● buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	● buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	● tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	23. i 24. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	● tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	● pracuje na warstwach	● zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	● modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	● podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki ● świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	● zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	● kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	● rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa**	● wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	● tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do

						obrazów pobranych z internetu
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	● tworzy obrazy w programie GIMP ● wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP ● wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				