

**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE SZKOLNE**  
**INFORMATYKA**  
**KLASA 6**

- Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
- Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
- Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
- Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
- Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
- Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.
- Uczeń, który nie spełni wymagań na ocenę dopuszczającą, uzyskuje ocenę niedostateczną.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)	Wymagania rozszerzające (ocena dobra)	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)	Wymagania wykraczające (ocena celująca)
<b>Uczeń:</b>				
Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych.				
<b>1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel</b>				
Zna pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”. Podaje adres wskazanej komórki. Dodaje nowe arkusze	Wypełnia komórki danymi. Potrafi zmienić szerokość kolumny. Porusza się między arkuszami.	Zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy. Formatuje komórki. Potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują	Potrafi skopiować dane z jednego arkusza i wkleić je do innego arkusza.	Prowadzi w programie Excel dziennik zmian pogodowych - zapisuje w oddzielnych arkuszach wyniki obserwacji pogody w ciągu kolejnych dni.
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 określonych danych, korzysta z opcji <b>Filtruj</b> , aby pokazać tylko niektóre dane
Tworzy własne formuły do obliczeń	W tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek	Wykonuje obliczenia, korzystając z formuł 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)
Prezentuje dane na wykresie	Zmienia wygląd wykresu	Dodaje lub usuwa elementy wykresu	Dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	Aanalizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji				
Wysyła wiadomość elektroniczną	Tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów	Wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy, wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b> podczas wpisywania adresów odbiorców	zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji <b>Kontakty</b> serwisu pocztowego	przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail
Wykorzystuje program Teams do komunikacji ze znajomymi	Omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową	Podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w Internecie, wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype	Opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo, instaluje program Skype na komputerze	Wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Przesyła plik do usługi OneDrive, tworzy folder w usłudze OneDrive	Tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive	Dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive	Udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive, edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive	Wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych - zadanie projektowe				
-tworzy dokumenty w usłudze OneDrive -udostępni innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive -współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive -gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive				

### 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch

Wie, że z programu Scratch można korzystać przez przeglądarkę internetową lub po zainstalowaniu go na komputerze. Rozróżnia elementy interfejsu programu Scratch. Odnajduje właściwe bloki i łączy je w odpowiedniej kolejności (wzoruje się na treściach w podręczniku).	Korzysta z biblioteki programu. Wie, co oznacza duplikowanie duszka. Potrafi utworzyć kopię duszka. Programuje ruch duszka z uwzględnieniem odbicia od krawędzi sceny.	Modyfikuje wygląd duszka oraz tła. Tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się dwóch duszków, programuje skutek zaistnienia zdarzenia (spotkania duszków).	Podczas tworzenia projektu wykazuje się pomysłowością i własną inwencją twórczą.	Tworzy projekt programu, w którym zostanie przedstawiona rozmowa dwóch, namalowanych przez niego duszków.
buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny	tworzy własne tło sceny tworzy własne duszki	buduje skrypty nadające komunikaty buduje skrypty odbierające komunikaty	tworzy prostą grę zręcznościową	edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
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
wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b>	buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
wykorzystuje serwis <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> do budowania skryptów w programie Scratch	zakłada konto w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>	udostępnia własne skrypty w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>	korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> , modyfikując je według własnych pomysłów	zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu

4. Malowanie na warstwach. <b>Poznajemy program GIMP</b>				
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, tworząc obrazy
zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy	rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia <b>Rozmycie Gaussa</b>	wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu
<p>tworzy obrazy w programie GIMP            wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP            wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie</p>				