

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VI

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel					
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	– 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 skoroszybie, – zmienia kolory kart arkuszy w skoroszybie,	
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	– formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,	– wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,	– kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszybie, – 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,	
Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	– 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
Demokratyczn	– wstawia wykres do arkusza	– formatuje wykres	– dodaje lub usuwa elementy		

e wybory. O tworzeniu wykresów	kalkulacyjnego,	wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,	wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,	– dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,	
Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji					
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	– 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	- komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,	– przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,	– korzysta z wyszukiwarki programu Skype,	– instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,	
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	– 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,	
Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch					
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie	– 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, – buduje 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,	
Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	– tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,	– buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,	– wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,	– buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,	- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy

			– wykorzystuje blok 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,		
Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	– 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.	– 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,	
Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP					
Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	– 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
Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć.	– 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

PRZELICZNIK OCEN		OPISOWO
0-40%	niedostateczny	E – bardzo słabo lub brak pracy. Ocenę E otrzymuje uczeń, który nie opanował podstawowych umiejętności i wiadomości i braki te uniemożliwiają mu kontynuację nauki w klasie programowo wyższej
41-55%	dopuszczający	D – słabo, musisz więcej pracować. Ocenę D otrzymuje uczeń, który ma poważne braki w opanowaniu materiału nauczania, ale wykazuje elementarny poziom rozumienia wiadomości z zakresu podstawowych pojęć, terminów zasad działania. Braki te nie uniemożliwiają mu kontynuowania nauki w klasie programowo wyższej.
56-69%	dostateczny	C – nieźle, lecz z licznymi błędami, musisz bardziej się starać. Ocenę C otrzymuje uczeń, który opanował podstawy programowe pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień omawianych na lekcjach. Potrafi przedstawić wiadomości w innej formie, niż je zapamiętał, wytłumaczyć wiadomości, zinterpretować je, streścić i uporządkować /dokonać prostego wnioskowania/.
70-74%	+ dostateczny	
75-84%	dobry	B – dobrze wykonałeś zadanie, ale zrobiłeś parę błędów. Ocenę B otrzymuje uczeń, który posiada wiadomości umiejętności określone dla poziomu wymagań podstawowych, a ponadto: opanował umiejętności praktycznego posługiwania się wiadomościami według podanych wzorów, potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę do samodzielnego opanowywania zagadnień wskazanych przez nauczyciela, dokonuje analizy i syntezy zjawisk w odniesieniu do sytuacji typowych.
85-90%	+ dobry	
91-100%	bardzo dobry	A – wspaniale, bezbłędnie lub prawie bezbłędnie. Ocenę A otrzymuje uczeń, który posiada wiadomości i umiejętności określone dla poziomu wymagań podstawowych i rozszerzających, a ponadto sprawnie posługuje się wiadomościami, stosuje je do formułowania problemów, dokonuje analizy i syntezy nowych zjawisk, umie formułować plan działania, tworzy oryginalne rozwiązania, samodzielnie rozwiązuje problemy, szuka źródeł informacji, integruje wiedzę uzyskaną ze źródeł różnego typu.
WYMAGANIA WYKRACZAJĄCE (ocena celująca): stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, nietypowych, złożonych.		