

Wymagania na poszczególne oceny

Informatyka klasa 6

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, - zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, - formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, - wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, - wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, - tworzy i wysyła wiadomość e-mail, - komunikuje się ze znajomymi, korzystając z komputera, - umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive, - tworzy foldery w usłudze OneDrive, - buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, - buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, - tworzy w Scratchu zmienne i	- zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, - wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, - tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, - formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, - zakłada konto poczty elektronicznej, - stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, - przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, - tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, - tworzy w Scratchu własne tło sceny, - tworzy w Scratchu własne duszki, - buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,	- dodaje nowe arkusze do skoroszytu, - kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, - sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, - wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, - dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, - wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, - dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, - buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, - buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, - wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, - wykorzystuje blok decyzyjny z	- zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, - zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, - wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, - stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, - tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, - dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, - wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, - udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów, - tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, - buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, - buduje w Scratchu skrypt	- spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95% - stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych

nadaje im nazwy, - wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, - tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, - tworzy proste obrazy w programie GIMP, - zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.	- buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, - wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, - zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, - wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, - dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, - kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.	napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony, - wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, - udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, - podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, - wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.	wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, - samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, - dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, - tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.	
---	--	---	--	--