**Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 6**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Uczeń wykracza poza program nauczania, tworząc innowacyjne projekty, samodzielnie poszerzając wiedzę lub osiągając sukcesy w konkursach informatycznych.

|  |
| --- |
| **Ocena** |
| **Stopień dopuszczającyUczeń:** | **Stopień dostatecznyUczeń:** | **Stopień dobry Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry Uczeń:** |
| * **podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci,**
* **zna zasady tworzenia silnych haseł,**
* **wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych,**
* *wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI),\**
* wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,
* zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
* formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
* wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
* wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
* tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
* 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,
* tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie projektu.
 | * **wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci,**
* **rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej,**
* **stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania informacji w internecie,**
* **podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji,**
* *podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym,*
* 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,
* współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,
* 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,
* dodaje elementy do projektu w programie Canva (tło, tekst).
 | * **rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania,**
* **wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna,**
* **ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie,**
* *wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI,*
* 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,
* 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 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,
* wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva.
 | * **zna podstawowe cechy internetu,**
* **wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie,**
* **proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie,**
* wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons,
* poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia,
* *tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki,*
* 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,
* tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
* samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
* zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
* tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy,
* w programie Canva tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami.
 |

*\*Kursywą oznaczono wymagania, które dotyczą tematu dodatkowego.*

