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

Opracowane przez zespół nauczycieli uczących informatyki w oparciu o Podstawę Programową nauczania informatyki w szkole podstawowej oraz na podstawie propozycji podanej przez Wydawnictwo Nowa Era.

1. Wymagania na ocenę dopuszczającą obejmują̨ wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę̨, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Na ocenę dostateczną obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania na ocenę dobrą obejmują̨ wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są̨ przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania na ocenę bardzo dobrą obejmują̨ wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiazywania zadań́ problemowych.
5. Wymagania na ocenę celującą obejmują̨ stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **ocena dopuszczająca**  **Uczeń:** | **ocena dostateczna**  **Uczeń:** | **ocena dobra**  **Uczeń:** | **ocena bardzo dobra**  **Uczeń:** | **ocena celująca**  **Uczeń:** |
| **Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel** | | | | | | |
| **1.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel** | 1. 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** |
| **1.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych** | 2. 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 określonych danych * korzysta z opcji **Filtruj**, aby pokazać tylko niektóre dane |
| **1.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel** | 3. i 4. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel | * 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) |
| **1.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów** | 5. i 6. 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 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji** | | | | | | |
| **2.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego**  **zachowania w sieci** | 7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego  zachowania w sieci | * wysyła wiadomość elektroniczną | * tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów | * wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy * wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** podczas wpisywania adresów odbiorców | * zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji **Kontakty** serwisu pocztowego | * przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail |
| **2.2. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie** | 9. i 10. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie | * wykorzystuje program Skype 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 |
| **2.3. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów** | 11. i 12. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów | * 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 |
| **2.4. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe** | 13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe | * tworzy dokumenty w usłudze OneDrive * udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive * współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive * gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive | | | | |
| **Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch** | | | | | | |
| **3.1. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch** | 15. i 16. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch | * 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 |
| **3.2. Co jest naj… O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby** | 17. i 18. 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 |
| **3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?** | 19. i 20. 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 |
| **3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha** | 21. i 22. 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 |
| **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, tworząc obrazy |
| **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 na różne warstwy | * rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa** | * wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży | * tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając 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 internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie | | | | |