

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 6
Informatyka

ocena dopuszczająca uczeń:	ocena dostateczna uczeń:	ocena dobra uczeń:	ocena bardzo dobra uczeń:	ocena celująca uczeń:
•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
•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
•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	•analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

			danych	
•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
•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
•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
•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				
•buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny	•tworzy własne tło sceny •tworzy własne duszki	•buduje skrypty nadające komunikaty •buduje skrypty	•tworzy prostą grę zręcznościową	•edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

		odbierające komunikaty		
•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 Wyrażenia	•buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	•buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	•tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
•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
•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 Rozmycie Gaussa	•wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	•tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
•tworzy obrazy w programie GIMP				

- wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP
- wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie

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