**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny Informatyka klasa 6**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania na ocenę dopuszczająca Uczeń:** | **Wymagania na ocenę dostateczną Uczeń:** | **Wymagania na ocenę dobrą Uczeń:** | **Wymagania na ocenę bardzo dobrą Uczeń:** | **Wymagania na ocenę celującą Uczeń:** |
| **Dział 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?** | | | | | | |
| **1.1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci** | 1. Ja w internecie.  O komunikacji w sieci | * podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci | * wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci | * rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania | * zna podstawowe cechy internetu * wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie | * proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci |
| **1.2. Pułapki  w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo  w sieci?** | 2. Pułapki  w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci? | * zna zasady tworzenia silnych haseł | * rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej | * wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna | * proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie | * świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane |
| **1.3. Wyszukiwanie  w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie  z nich korzystać?** | 3. Wyszukiwanie  w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie  z nich korzystać? | * wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych | * stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania * podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji | * ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie | * wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons * poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia | * porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice |
| ***1.4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu\**** | *4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu* | * *wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)* | * *podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym* | * *wymienia szanse i zagrożenia związane  z rozwojem AI* | * *tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki* | * *krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI* * *weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy* |
| **Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym** | | | | | | |
| **2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel** | 5. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft 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** |
| **2.2. Porządki  w komórce.**  **O formatowaniu  i sortowaniu danych** | 6. 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 informacji * korzysta z opcji **Filtruj**, aby pokazać określone dane |
| **2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel** | 7. i 8. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel | * tworzy formuły do obliczeń | * w formułach wykorzystuje adresy komórek | * wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji **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) |
| **2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów** | 9. i 10. 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 |
| **2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe** | 11., 12. i 13. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe | * zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym * tworzy formuły * wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego * prezentuje dane na wykresie * tworzy dokumenty w chmurze * udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze * współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze * gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego | | | | |
| **Dział 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch** | | | | | | |
| **3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha** | 14. i 15. 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 |
| **3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch** | 16. i 17. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch | * buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie | * przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady | * buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu * programuje skutek odebrania komunikatu | * tworzy prostą grę zręcznościową | * edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy |
| **3.3. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?** | 18. i 19. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu? | * buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych | * tworzy listę w programie Scratch | * wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry | * tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie | * rozbudowuje grę o dodatkowe elementy |
| **Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych** | | | | | | |
| **4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw** | 20., 21. i 22. 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 przy tworzeniu obrazów |
| **4.2. Zdjęć cięcie- -gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć** | 23. i 24. Zdjęć cięcie- -gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć | * zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć | * kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy | * rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa** | * wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży | * tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu |
| **4.3. Moje naj… Tworzenie projektu  w programie Canva** | 25., 26. i 27. Moje naj… Tworzenie projektu w programie Canva | * tworzy stronę główną projektu * wybiera układ elementów na stronie | * dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst | * wstawia zdjęcia i grafikę do projektu | * tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami | * tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę. |
| **4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe** | 28., 29. i 30. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe | * tworzy obrazy w programie GIMP * wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP * wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem | | | | |

*\*Kursywą wyróżniono temat dodatkowy i związane z nim wymagania na poszczególne oceny.*

