

Wymagania programowe na poszczególne oceny

INFORMATYKA Klasa VI

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane do komórek • zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach • tworzy własne formuły do obliczeń • prezentuje dane na wykresie • wysyła wiadomość elektroniczną • przesyła plik do usługi OneDrive • tworzy folder w usłudze OneDrive • buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny • tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach • wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje komórki • wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby • w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek • zmienia wygląd wykresu • tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów • omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową • tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive • tworzy własne tło sceny • tworzy własne duszki • buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości • sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu • pracuje na warstwach • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje arkusze do skoroszytu • kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy • porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych • wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA • dodaje lub usuwa elementy wykresu • wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców • podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie • wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype • dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive • buduje skrypty nadające komunikaty • buduje skrypty odbierające komunikaty • wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” • buduje skrypty sprawdzające więcej niż 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy • używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium • korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu • dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych • zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo • instaluje program Skype na komputerze • udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive • edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive • tworzy prostą grę zręcznościową • buduje skrypty wyszukujące

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
		jeden warunek <ul style="list-style-type: none"> • udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży