

## KRYTERIA WYMAGAŃ NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE SZKOLNE Z INFORMATYKI W KLASIE 6

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.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza dane do komórek</li> <li>zmienia szerokość kolumn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje komórki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje arkusze do skoroszytu</li> <li>kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy</li> <li>zmienia kolory kart arkuszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. <b>Scal i wyśrodkuj</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości</li> <li>porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych</li> <li>korzysta z opcji <b>Filtruj</b>, aby pokazać tylko niektóre dane</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy własne formuły do obliczeń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykonuje obliczenia, korzystając z formuł <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>•prezentuje dane na wykresie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia wygląd wykresu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dodaje lub usuwa elementy wykresu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje</li> </ul>
<b>Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wysyła wiadomość elektroniczną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy</li> <li>•wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b> podczas wpisywania adresów odbiorców</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji <b>Kontakty</b> serwisu pocztowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie</li> <li>•wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</li> <li>•instaluje program Skype na komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•przesyła plik do usługi OneDrive</li> <li>•tworzy folder w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive</li> <li>•edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy dokumenty w usłudze OneDrive</li> <li>•udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive</li> <li>•współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive</li> <li>•gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive</li> </ul>				

Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> <li>•buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy własne tło sceny</li> <li>•tworzy własne duszki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•buduje skrypty nadające komunikaty</li> <li>•buduje skrypty odbierające komunikaty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy prostą grę zręcznościową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje serwis <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> do budowania skryptów w programie Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zakłada konto w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•udostępnia własne skrypty w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>, modyfikując je według własnych pomysłów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu</li> </ul>
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP				
<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•pracuje na warstwach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki</li> <li>•świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy</li> </ul>

•zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	•kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy	•rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia <b>Rozmycie Gaussa</b>	•wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	•tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
--	---	--	--	---