

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE OCENY W KLASIE 6

opracowane na podstawie podręcznika:

*„Lubię to!”. Podręcznik do informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej.
Wydawnictwo Nowa Era*

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej

ROZDZIAŁ I. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3b, II.4, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2	<p>Z pomocą innych wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</p> <p>Z pomocą nauczyciela przesyła plik do usługi Google Drive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer</p> <p>Tworzy nowe pliki i foldery w usłudze Google Drive</p> <p>Z pomocą innych korzysta z programu do komunikacji ze znajomymi</p>	<p>Przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej</p> <p>Edytuje dokumenty tekstowe zapisane w chmurze, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze</p> <p>Porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</p> <p>Omawia zasady współpracy w sieci</p> <p>Edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu</p>	<p>Wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</p> <p>Wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców</p> <p>Udostępnia pliki zapisane w usłudze Google Drive</p> <p>Tworzy link do pliku w usłudze Google Drive</p> <p>Wykorzystuje narzędzia programu Classroom do efektywnej pracy na lekcjach</p>	<p>Zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</p> <p>Wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</p> <p>Pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze Google Drive</p> <p>Opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</p>	<p>Zna różne serwisy internetowe, które udostępniają usługę poczty elektronicznej</p> <p>Wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</p> <p>Wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami</p>

ROZDZIAŁ II. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3b, II.3c, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2	<p>Z pomocą nauczyciela lub innych uczniów:</p> <p>Wprowadza dane do komórek</p> <p>Zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach</p> <p>Tworzy formuły do obliczeń</p> <p>Prezentuje dane na wykresie</p> <p>Zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym</p>	<p>Formatuje komórki</p> <p>Zmienia szerokość kolumn</p> <p>Wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby</p> <p>W formułach wykorzystuje adresy komórek</p> <p>Zmienia wygląd wykresu</p> <p>Tworzy dokumenty w chmurze</p>	<p>Dodaje arkusze do skoroszytu</p> <p>Kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy</p> <p>Porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych</p> <p>Wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA</p> <p>Stosuje funkcje MIN i MAX</p> <p>Dodaje lub usuwa elementy wykresu</p> <p>Udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze</p> <p>Współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze</p>	<p>Zmienia nazwy arkuszy, zmienia kolory kart arkuszy</p> <p>Używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości</p> <p>Porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium</p> <p>Korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu</p> <p>Dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych</p> <p>Gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego</p>	<p>Przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj</p> <p>Wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji</p> <p>Korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane</p> <p>Analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje</p>

ROZDZIAŁ III. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.2b, I.2c, I.3, II.1a, II.1b, II.2, IV.1, IV.2, IV.3,	<p>Z pomocą innych wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do</p>	<p>Wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch</p>	<p>Udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu</p>	<p>Korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu,</p>	<p>Zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie</p>

	<p>budowania skryptów w programie Scratch</p> <p>Z pomocą innych buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie</p> <p>Tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach</p>	<p>Przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady.</p> <p>Buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości.</p> <p>Sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia</p>	<p>Buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu</p> <p>Programuje skutek odebrania komunikatu</p> <p>Wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”</p> <p>Buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek</p>	<p>modyfikując je według własnych pomysłów</p> <p>Tworzy prostą grę zręcznościową</p> <p>Buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze.</p> <p>Buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę</p>	<p>z nimi tworzy projekty w Scratchu</p> <p>Edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy</p> <p>Buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu.</p> <p>Tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb</p>
--	---	--	---	---	---

ROZDZIAŁ IV. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3a, II.4, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2	<p>Tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu</p>	<p>Pracuje na warstwach</p> <p>Kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy</p> <p>Zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć</p>	<p>Zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP</p> <p>Rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa</p>	<p>Modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt</p> <p>Wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży</p>	<p>Podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki</p> <p>Świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów</p> <p>Tworzy ambitne projekty stosując w nich rozbudowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu.</p>

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie sprostał wymaganiom na ocenę dopuszczającą.