**Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6, spójne z programem nauczania informatyki w szkole podstawowej – „Lubię to!”**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ocena dopuszczająca Uczeń:** | **ocena dostateczna Uczeń:** | | **ocena dobra Uczeń:** | | **ocena bardzo dobra Uczeń:** | **ocena celująca Uczeń:** |
| **Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji** | | | | | | |
| * wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej | * przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej | | * wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy * wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** podczas wpisywania adresów odbiorców | | * zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym | * wysyła wiadomość e-mail z załącznikami |
| * przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer * tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive | * edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze * porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze | | * udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive * tworzy link do pliku w usłudze OneDrive | | * pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive | * wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań |
| * wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi | * omawia zasady współpracy w sieci * edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu | | * wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach | | * opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo | * wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami |
| **Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS 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** |
| * 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 |
| * 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) |
| * 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 |
| * 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. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch** | | | | | | |
| * 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 |
| * 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 |
| * 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 |
| **Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP** | | | | | | |
| * 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 |
| * 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 |
| * tworzy obrazy w programie GIMP * wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP * wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem | | | | | | |

**Ocena niedostateczna** -Uczeń nie opanował najważniejszych dla uczenia się przedmiotu wiadomości i umiejętności określonych na ocenę dopuszczającą, ma poważne braki w podstawowych wiadomościach i umiejętnościach, uniemożliwiające mu dalszą naukę. Nie wykazuje zainteresowania nauką, odmawia współpracy z nauczycielem. Wykazuje niechęć do pracy na lekcjach i pracy własnej, nie korzysta z udzielanej pomocy w nauce.