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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ocena dopuszczającaUczeń:** |  **ocena dostatecznaUczeń:** | **ocena dobraUczeń:** | **ocena bardzo dobraUczeń:** | **ocena celującaUczeń:** |
| **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 wiadomośće-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.