

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy VI

### Nowa Era 6

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel</b>						
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy w skoroszyście,</li> <li>zmienia kolory kart arkuszy w skoroszyście,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy w skoroszyście,</li> <li>zmienia kolory kart arkusza, umie edytować wygląd arkusza w skoroszyście</li> </ul>
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszyście,</li> <li>sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby</li> <li>kryteriów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby</li> </ul>

Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania obliczeń,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego</li> <li>wykorzystuje formułę <b>JEŻELI</b> w zadaniach</li> </ul>
Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dobiera typ wstawionego wykresu do rodzaju danych,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy i edytuje dane do wykresu, analizuje etykiety danych</li> </ul>
<b>Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji</b>						
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy i wysyła wiadomość e-mail,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zakłada konto poczty elektronicznej,</li> <li>stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b>,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje narzędzie <b>Kontakty</b> do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych</li> <li>konfiguruje program pocztowy,</li> </ul>
Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z wyszukiwarki programu Skype,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>

	wymagań na ocenę dopuszczającą		komunikacji w internecie,		utworzonego wcześniej konta,	
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu u dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,</li> <li>tworzy foldery w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy zaawansowane projekty w usłudze OneDrive</li> </ul>
<b>Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch</b>						
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w Scratchu własne tło sceny,</li> <li>tworzy w Scratchu własne duszki,</li> <li>udaje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy zaawansowane projekty</li> </ul>
Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li> <li>wykorzystuje blok decyzyjny z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy</li> </ul>

	dopuszczającą			napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,		
Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy</li> </ul>
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w Scratchu skrypty, korzystające ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha</li> </ul>
<b>Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP</b>						
Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu</li> </ul>

	dopuszczającą					
Zdjęć cięgie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opowiadał wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li> <li>kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje w programie GIMP narzędzie <b>Rozmycie Gaussa</b>, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu</li> </ul>