

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 6

Wymagania dotyczące poszczególnych ocen z uwzględnieniem wiedzy i umiejętności

OCENA CELUJĄCA

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeżeli jego wiedza i umiejętności w pełni spełniają zakres wymagań określonych programem nauczania:

- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania informatyki w danej klasie;
- twórczo i samodzielnie wykonuje wszystkie zadania przewidziane programem, wykazuje operatywność w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązania zadań trudnych, w nowych sytuacjach;
- rozwija zainteresowania i uzdolnienia, samodzielnie formułuje wnioski, które potrafi uzasadnić;
- jest zaangażowany emocjonalnie w pracę grupy, bardzo aktywny i odpowiedzialny, motywuje kolegów do pokonywania trudności, szanuje pracę innych;
- przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia;
- wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach.
- reprezentuje szkołę w konkursach szkolnych, miejskich i wojewódzkich.

OCENA BARDZO DOBRA

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:

- zmienia nazwy arkuszy w skoroszybie,
- zmienia kolory kart arkuszy w skoroszybie,
- wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z **Formatowania warunkowego**,
- stosuje **Sortowanie niestandardowe**, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
- tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
- dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,
- wykorzystuje narzędzie **Kontakty** do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,
- udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,
- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,
- buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,
- samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
- tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

OCENA DOBRA

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:

- dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszybie,
- sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
- wykorzystuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** do wykonywania obliczeń,
- dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,
- wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości**,
- dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,

- buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
- buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,
- wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
- wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,
- wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,
- udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
- wykorzystuje w programie GIMP narzędzie **Rozmycie Gaussa**, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.

OCENA DOSTATECZNA

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:

- zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
- wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
- tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
- formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
- zakłada konto poczty elektronicznej,
- stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,
- tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,
- tworzy w Scratchu własne tło sceny,
- tworzy w Scratchu własne duszki,
- buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,
- buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,
- wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
- dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

OCENA DOPUSZCZAJĄCA

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:

- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,
- zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
- formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
- wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
- wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
- umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,
- tworzy foldery w usłudze OneDrive,
- buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,
- buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,
- tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
- wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,
- tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <https://scratch.mit.edu>,
- tworzy proste obrazy w programie GIMP,
- zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.

OCENA NIEDOSTATECZNA

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nawet przy pomocy nauczyciela nie próbuje rozwiązać zagadnień o elementarnym stopniu trudności.