

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń: | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń: | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń: | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń: | Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń: |
|--|--|--|--|---|---|--|
| Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji | | | | | | |
| 1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci | 1. i 2. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci | <ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej | <ul style="list-style-type: none"> przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej | <ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców | <ul style="list-style-type: none"> zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym | <ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail z załącznikami |
| 1.2. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów | 3. i 4. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów | <ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive | <ul style="list-style-type: none"> edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze | <ul style="list-style-type: none"> udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive | <ul style="list-style-type: none"> pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań |
| 1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? | 5. i 6. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi | <ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach | <ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami |
| Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel | | | | | | |
| 2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel | 7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel | <ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn | <ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki | <ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy | <ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj |

| | | | | | | |
|--|---|--|---|--|---|---|
| 2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych | 8. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby | <ul style="list-style-type: none"> • porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych | <ul style="list-style-type: none"> • używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane |
| 2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel | 9. i 10. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy formuły do obliczeń | <ul style="list-style-type: none"> • w formułach wykorzystuje adresy komórek | <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI) |
| 2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów | 11. i 12. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów | <ul style="list-style-type: none"> • prezentuje dane na wykresie | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia wygląd wykresu | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje lub usuwa elementy wykresu | <ul style="list-style-type: none"> • dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych | <ul style="list-style-type: none"> • analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje |

| | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|
| 2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe | 13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe | <ul style="list-style-type: none"> • 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

| | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|---|
| 3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha | 15. i 16. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch | <ul style="list-style-type: none"> • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu | <ul style="list-style-type: none"> • udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów | <ul style="list-style-type: none"> • zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu |
| 3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch | 17. i 18. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch | <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie | <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady | <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą grę zręcznościową | <ul style="list-style-type: none"> • edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|---|---|--|
| 3.3. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby | 19. i 20. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach | <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” | <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze | <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu |
| 3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze? | 21. i 22. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze? | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej | <ul style="list-style-type: none"> • sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia | <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek | <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb |
| Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP | | | | | | |
| 4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw | 23. i 24. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu | <ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP | <ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt | <ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów |
| 4.2. Zdjęć cięcie- gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć | 25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć | <ul style="list-style-type: none"> • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy | <ul style="list-style-type: none"> • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu |
| 4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe | 28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem | | | | |