

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VI

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Nie tylko kalkulator – odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel					
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> – wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, – zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje nowe arkusze do skoroszytu, 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, – zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, 	
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> – formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, 	<ul style="list-style-type: none"> – wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, 	<ul style="list-style-type: none"> – kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, – sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, 	<ul style="list-style-type: none"> – wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, – stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, 	
Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> – wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, 	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, 	<ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego - wykorzystuje formułę JEŻELI w zadaniach
Demokratyczn	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia wykres do arkusza 	<ul style="list-style-type: none"> – formatuje wykres 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje lub usuwa elementy 		

e wybory. O tworzeniu wykresów	kalkulacyjnego,	wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,	wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,	– dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,	
Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji					
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	– tworzy i wysyła wiadomość e-mail,	– zakłada konto poczty elektronicznej, – stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,	– wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości ,	– wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,	- stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych - konfiguruje program pocztowy,
Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	- komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,	– przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,	– korzysta z wyszukiwarki programu Skype,	– instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,	
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	– umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, – tworzy foldery w usłudze OneDrive,	– tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,	– dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,	– udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,	
Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch					
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie	– buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, – buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,	– 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 nadające komunikaty, – buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,	– tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,	
Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	– tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,	– buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,	– wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,	– buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,	- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy

			– 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,		
Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	– wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,	– wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,	– wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,	– buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,	- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha.	– tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu ,	- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	– udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	– samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,	
Malowanie w warstwach. Poznajemy program GIMP					
Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	– tworzy proste obrazy w programie GIMP,	– wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,	– podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,	– dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,	- maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu
Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć.	– zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.	– dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, – kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.	– wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa , aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.	– tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.	- maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu