

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie VI

1. Lekcje z aplikacjami

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i internetem wymienia czynniki spowalniające pracę komputera. z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela. z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu tworzy dokument tekstowy. z pomocą nauczyciela tworzy prezentację z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne. z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej przygotowuje prostą grafikę 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików. wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje tworzy listę numerowaną. w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu przygotowuje zrzut ekranu. w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do tworzenia prezentacji tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku; eksportuje plik tekstowy do pliku PDF modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie) nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur geometrycznych modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej zamienia fotografię na grafikę wektorową aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł 	<ul style="list-style-type: none"> zna cele DBI organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność usuwa z systemu pliki tymczasowe dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie) dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych) tworzy film z prezentacji dba o estetykę prezentacji prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów tworzy infografiki na wybrany temat prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internet czynnie uczestniczy w organizacji DBI na terenie szkoły przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera prowadzi część lekcji dotyczącą podzespołów komputera wpływających na jego sprawność wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań wykazuje się kreatywnością w organizacji pracy grupy

	grafiki, arkusza kalkulacyjnego • sprawnie współpracuje w grupie.			
--	--	--	--	--

2. Lekcje ze Scratchem

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego • z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę • układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela • opisuje sposób mnożenia dwóch liczb • opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia • skutecznie wyszukuje liczbę w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych • opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego • tworzy duszki przyciski 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia sposób ustawiania według wzrostu • tworzy w Scratchu listę • losuje wartości liczbowe • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym • planuje sposób mnożenia dwóch liczb • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia • planuje wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> • dokonuje analizy prostego zadania • na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> • dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań • opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze • projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum lub maksimum • projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym • projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń • tworzy nowy blok z parametrami • projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia • korzysta z komunikacji z użytkownikiem • projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych • definiuje własny blok z parametrem 	<ul style="list-style-type: none"> • znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze • projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum i maksimum jednocześnie • rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym • projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym • analizuje liczbę porównań w trakcie działania programu • wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów • rozbudowuje projekt według własnych pomysłów • analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly

3. Lekcje z liczbami

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • opisuje, na czym polega kod paskowy • opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury • z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi 	<ul style="list-style-type: none"> • zamienia kod paskowy na liczby • opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby • przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb • przedstawia sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej. • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza • używa autosumowania • rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach 	<ul style="list-style-type: none"> • zamienia liczby na kod paskowy • zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania • wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł • sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania • wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu • przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR. 	<ul style="list-style-type: none"> • zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer • odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej • wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych • sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania • pracuje w grupie na Dysku Google • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza • korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI • kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń • wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych 	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer • tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików • modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb) • potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych • samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych • formułuje własne propozycje wykorzystania zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów. • potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je.

4. Lekcje w sieci

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor; wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy korzysta z portalu do nauki języka angielskiego opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba opisuje, czym jest liternet formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome wysyła wiadomość do wielu odbiorców korzysta z automatycznego tłumaczenia online na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW tworzy animację na podstawie prostego rysunku wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (np. Google Earth) i telefonie sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym opisuje funkcje znaków niedrukowalnych 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora powiela klatki animacji wstawia tło animacji pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip rozpakowuje plik skompresowany zip stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie wyszukuje w internecie zdjęcia ciał niebieskich korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego systematycznie korzysta z Akademii Khana opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy wyszukuje w internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich wyszukuje w internecie strony z literaturą i korzysta z nich wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował wszystkie treści z podstawy programowej.