

## Wymagania edukacyjne – Informatyka Klasa 6

### Ocena dopuszczająca:

<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy i wysyła wiadomość e-mail,</li><li>• komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu MS Teams,</li><li>• umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze,</li><li>• tworzy foldery w usłudze OneDrive.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,</li><li>• zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li><li>• wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li><li>• wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,</li><li>• tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li><li>• zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li></ul>

### Ocena dostateczna:

<ul style="list-style-type: none"><li>• stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,</li><li>• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w Internecie,</li><li>• przestrzega zasad współpracy w sieci,</li><li>• tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li><li>• tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li><li>• formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy w Scratchu własne tło sceny,</li><li>• tworzy w Scratchu własne duszki,</li><li>• buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li><li>• buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li><li>• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li><li>• zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,</li><li>• dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li><li>• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li></ul>

### Ocena dobra:

<ul style="list-style-type: none"><li>• wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,</li><li>• korzysta z narzędzi programu MS Teams do pracy na lekcjach (Kalendarz, Notes zajęć, Zadania),</li><li>• dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,</li> <li>• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> <li>• wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń,</li> <li>• dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego.</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> <li>• wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li> <li>• 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,</li> <li>• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</li> <li>• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li> <li>• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</li> </ul>

Ocena bardzo dobra:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,</li> <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>• zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,</li> <li>• zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,</li> <li>• wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego,</li> <li>• stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</li> <li>• tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> <li>• dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,</li> <li>• samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li> <li>• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li> </ul>

Ocena celująca:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• wysyła wiadomość e-mail z załącznikami,</li> <li>• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań,</li> <li>• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i Wyśrodkuj,</li> <li>• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji,</li> <li>• korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane,</li> <li>• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI),</li> <li>• analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy,</li> <li>• buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu,</li> <li>• tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb.</li> </ul>

- wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów,
- tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu.