

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 6 w roku szkolnym 2022/2023

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Stopień dopuszczający otrzymuje uczeń, który:

- wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej,
- przesyła plik do usługi GoogleDysk/OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer,
- tworzy nowe pliki i foldery w usłudze GoogleDysk/OneDrive,
- wykorzystuje program GSuite do komunikacji ze znajomymi.
- wprowadza dane do komórek,
- zmienia szerokość kolumn,
- zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach,
- tworzy formuły do obliczeń,
- prezentuje dane na wykresie,
- 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,
- wykorzystuje serwis <https://scratch.mit.edu> do budowania skryptów w programie Scratch,
- buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie,
- tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach,
 - wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika, jako wartość zmiennej,
- tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu GIMP,
- zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć,
- tworzy obrazy w programie GIMP
- wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP
- wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem.

Stopień dostateczny otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej,
- edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze GoogleDysk/OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze,
- porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze,
- omawia zasady współpracy w sieci,
- edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu,
- formatuje komórki,
- wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby,
- w formułach wykorzystuje adresy komórek,
- zmienia wygląd wykresu,
- zakłada konto w serwisie <https://scratch.mit.edu>,
- przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady,
- buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości,
- sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia,
- pracuje na warstwach,
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy.

Stopień dobry otrzymuje uczeń, który:

- wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy,
- wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców,
- udostępnia pliki zapisane w usłudze GoogleDysk/OneDrive,
- tworzy link do pliku w usłudze GoogleDysk/OneDrive,
- wykorzystuje narzędzia programu GSuite (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach,
- dodaje arkusze do skoroszytu, – kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy, – porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych,
- wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA,
- dodaje lub usuwa elementy wykresu,
- udostępnia własne skrypty w serwisie <https://scratch.mit.edu>,
- buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu,
- programuje skutek odebrania komunikatu,
- wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”,

- buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek,
- zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP,
- rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa.

Stopień bardzo dobry otrzymuje uczeń, który:

- zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym,
- pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze GoogleDysk/OneDrive,
- opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo, –
- zmienia nazwy arkuszy,
- zmienia kolory kart arkuszy,
- używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości,
- porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium,
- korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu,
- dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych,
- korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <https://scratch.mit.edu>, modyfikując je według własnych pomysłów,
- tworzy prostą grę zręcznościową,
- buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze,
- buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę,
- modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt,
- wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży.

Stopień celujący otrzymuje uczeń, który:

- wysyła wiadomość e-mail z załącznikami,
- wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań,
- wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami,
- przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i Wyśrodkuj,
- wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji,
- korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane,

- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI),
- analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje,
- zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <https://scratch.mit.edu> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu,
- edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy,
- buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu,
- tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb,
- podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki,
- świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów,
- tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu.