

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

### **Ocena dopuszczająca**

#### **Uczeń:**

- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,
  - zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
  - formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
  - wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
  - wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
  - tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
  - komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,
- 
- umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,
  - tworzy foldery w usłudze OneDrive,
  - buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,
  - buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,
  - tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
  - wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,
  - tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <https://scratch.mit.edu>,
  - tworzy proste obrazy w programie GIMP,
  - zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.

### **Ocena dostateczna**

#### **Uczeń:**

*Ocenę „dostateczną” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dopuszczający” i ponadto:*

- zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
  - wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
  - tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
  - formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
  - zakłada konto poczty elektronicznej,
  - stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
  - zakłada konto poczty elektronicznej,
  - stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
- 
- tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,
  - 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 przypisujące wartości zmiennym,
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki
- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
- dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

## **Ocena dobra**

### **Uczeń:**

*Ocenę „dobra” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dostateczną” i ponadto:*

- dodaje nowe arkusze do skoroszytu–kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
- sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,–wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń,–dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,–wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,

---

–korzysta z wyszukiwarki programu Skype,–dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,–buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,

- buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,–wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,–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,–wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,–udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,–podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi–wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.

## **Ocena bardzo dobra**

### **Uczeń:**

*Ocenę „bardzo dobra” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dobra” i ponadto:*

- zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,
  - zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,–wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego,
  - stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
  - tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny
  - dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,
  - wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,
-

- instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,
- udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,
- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze
- buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze
- samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha
- dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, – tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

## **Ocena celująca**

### **Uczeń:**

*Ocenę „celującą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „bardzo dobrą” i ponadto:*

- samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego
- wykorzystuje formułę JEŻELI w zadaniach

- 
- stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych
  - konfiguruje program pocztowy,
  - samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
  - maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu