

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

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pod kierunkiem nauczyciela: <ol style="list-style-type: none"> a. korzysta z programu edukacyjnego, tworząc prostą animację oraz steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo), b. wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego, zaznacza odpowiedni zakres komórek, c. tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danych, d. wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów. 2. Wykonuje: 	<p>Ocenę „dostateczną” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dopuszczającą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego. 2. Wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie. 3. Tworzy: <ol style="list-style-type: none"> a. formuły, korzystając z adresów komórek, b. dokumenty w chmurze internetowej, c. własne tło sceny oraz duszki w Scratchu, 	<p>Ocenę „dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dostateczną” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dodaje nowe arkusze do skoroszytu. 2. Kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie. 3. Sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku. 4. Wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń. 5. Dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego. 6. Wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców. 	<p>Ocenę „bardzo dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie. 2. Zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie. 3. Wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego. 4. Stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów. 5. Dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych. 6. Udostępnia dokumenty utworzone 	<p>Ocenę „celującą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „bardzo dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego. 2. Wykorzystuje formułę JEŻELI w zadaniach. 3. Stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych przeglądarek internetowych. 4. Konfiguruje program pocztowy. 5. Samodzielnie i twórczo formułuje

<ul style="list-style-type: none"> a. proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym, b. proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, <ol style="list-style-type: none"> 3. Wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju. 4. Zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego. 5. Formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, 6. Wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, 7. Tworzy i wysyła wiadomość e-mail, 8. Komunikuje się ze znajomymi, korzystając z komunikatorów internetowych. 9. Umieszcza własne pliki oraz tworzy foldery w chmurze internetowej. 10. Buduje: <ul style="list-style-type: none"> a. w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, b. w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków 	<ul style="list-style-type: none"> d. skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, e. skrypty przypisujące wartości zmiennym. <ol style="list-style-type: none"> 4. Formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego. 5. Zakłada konto poczty elektronicznej. 6. Stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej. 7. Określa warunki w stworzonym programie za pomocą bloków wyrażenia. 8. Zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego. 9. Definiuje pojęcia: wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła. 10. Rozumie, czym jest zakres komórek. 11. Stosuje funkcję Suma do dodawania liczb 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Korzysta z wyszukiwarki. 8. Dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w chmurze. 9. Buduje: <ul style="list-style-type: none"> a. w Scratchu skrypty nadające komunikaty, b. w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty. 10. Wykorzystuje blok powtórz. 11. Wykorzystuje blok decyzyjny 12. Wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej. 13. Wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę. 14. Dodaje animacje do elementów slajdu. 15. Samodzielnie uruchamia pokaz slajdów. 	<p>w chmurze internetowej.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Tworzy w Scratchu grę zręcznościową składającą się z dwóch poziomów. 8. Buduje w Scratchu skrypty bazujące na zmiennych. 9. Samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym. 10. Samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli. 11. Samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wprowadza napisy do komórek tabeli. 12. Dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości. 13. Analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji Suma na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek. 	<p>problemy, określa plan działania i wyznacza efekty końcowy.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Tworzy historię w środowisku Baltie wg. własnego pomysłu.
---	---	---	--	---

<p>umieszczonych na scenie.</p> <p>11. Tworzy:</p> <ol style="list-style-type: none"> w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu <p>12. Wykorzystuje bloki „zapytaj” oraz „i czekaj”.</p> <p>13. Wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji.</p> <p>14. Pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne.</p> <p>15. Wyjaśnia pojęcia: wiersz tekstu, kursor tekstowy.</p> <p>16. Zaznacza fragment tekstu.</p> <p>17. Zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki.</p> <p>18. Usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace.</p> <p>19. Poprawnie zapisuje pliki na komputerze.</p> <p>20. Potrafi zastosować polecenia w środowisku Baltie oraz stworzyć krótką animację.</p>	<p>zawartych w kolumnie lub wierszu.</p> <p>12. Samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu.</p> <p>13. Pod kierunkiem nauczyciela:</p> <ol style="list-style-type: none"> wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach, wykonuje wykres dla jednej i serii danych wymienia typy wykresów, uruchamia pokaz slajdów, tworzy krótką serię animacji tworząc bajkę w środowisku Baltie. <p>14. Wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji.</p> <p>15. Podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji.</p>	<p>16. Wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego.</p> <p>17. Pod kierunkiem nauczyciela:</p> <ol style="list-style-type: none"> tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym, wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły. <p>18. Potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego.</p> <p>19. Wykonuje obramowanie komórek tabeli.</p> <p>20. Wprowadza napisy do komórek tabeli.</p> <p>21. Samodzielnie stosuje funkcję Suma do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu.</p> <p>22. Zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego.</p> <p>23. Tworzy wykres dla dwóch serii danych.</p>	<p>14. Wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek.</p> <p>15. Pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie.</p> <p>16. Samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych.</p> <p>17. Omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych.</p> <p>18. Dbą o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie.</p> <p>19. Dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki.</p> <p>20. Prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie.</p> <p>21. Ustala parametry animacji.</p>	
---	---	--	---	--

	<p>16. Wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę.</p>	<p>24. Umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych.</p> <p>25. Samodzielnie tworzy bajkę w programie Baltie stosując określony czas oraz współrzędne poszczególnych animacji.</p>	<p>22. Dodaje przejścia slajdów.</p> <p>23. Samodzielnie tworzy bajkę w środowisku Baltie z określonym tematem.</p>	
--	---	--	---	--