WYMAGANIA EDUKACYJNE – INFORMATYKA, KLASA 6

Ocena	Wymagania edukacyjne
Dopuszczająca **ZAPAMIĘTANIE**	Uczeń rozpoznaje i odtwarza podstawowe wiadomości oraz wykonuje proste czynności z wykorzystaniem poznanych narzędzi. • tworzy i wysyła wiadomość e-mail; • komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu MS Teams; • umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze oraz tworzy w niej foldery; • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu i zmienia szerokość kolumn; • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym oraz wykonuje proste obliczenia z wykorzystaniem formuł; • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego; • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy oraz buduje proste skrypty; • tworzy proste obrazy w programie GIMP; • zmienia ustawienia kontrastu i jasności obrazów w programie GIMP.
Dostateczna **ROZUMIENIE**	Uczeń rozumie podstawowe zasady i pojęcia oraz potrafi je zastosować według wskazówek. • stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej; • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w Internecie i zasad współpracy w sieci; • tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive; • zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego i wypełnia wiersz lub kolumnę serią danych z wykorzystaniem automatycznego wypełniania; • tworzy formuły z wykorzystaniem adresów komórek i formatuje wykresy; • współpracuje z innymi członkami zespołu nad dokumentem w tym samym czasie; • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym i wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania warunków; • wykorzystuje warstwy w programie GIMP; • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu oraz kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.
Dobra **ZASTOSOWANIE**	Uczeń wykorzystuje poznane wiadomości i umiejętności do samodzielnego wykonywania typowych zadań. • wysyła wiadomości e-mail do wielu odbiorców, korzystając z pól Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości; • korzysta z narzędzi programu MS Teams do pracy na lekcjach, takich jak Kalendarz, Notes zajęć i Zadania; • dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive; • dodaje nowe arkusze do skoroszytu i kopiuje serie danych do różnych arkuszy; • sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym według określonego porządku; • wykorzystuje funkcje SUMA i ŚREDNIA do wykonywania obliczeń; • dodaje i usuwa elementy wykresu; • buduje w Scratchu skrypty nadające i odbierające komunikaty; • wykorzystuje blok „Powtórz” do wielokrotnego wykonywania poleceń; • stosuje bloki decyzyjne „jeżeli... to” oraz „jeżeli... to... w przeciwnym razie”; • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki;

	• zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi w programie GIMP; • wykorzystuje narzędzie Rozmycie Gaussa do zmniejszania czytelności fragmentu obrazu.
Bardzo dobra **ANALIZA**	Uczeń analizuje zależności, dobiera właściwe sposoby działania i samodzielnie rozwiązuje zadania problemowe. • wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej; • udostępnia dokumenty utworzone w OneDrive innym osobom i współpracuje z nimi podczas ich edycji; • zmienia nazwy arkuszy i kolory ich kart w skoroszycie; • wyróżnia dane za pomocą formatowania warunkowego; • stosuje sortowanie niestandardowe, wykorzystując większą liczbę kryteriów; • tworzy własny budżet z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego; • dobiera typ wykresu odpowiednio do rodzaju prezentowanych danych; • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową; • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha; • zmienia stopień krycia warstw w GIMP-ie, aby uzyskać określone efekty; • tworzy w programie GIMP fotomontaże z wykorzystaniem warstw.
Celująca **TWORZENIE** **I EWALUACJA**	Uczeń samodzielnie planuje strategie rozwiązania, twórczo wykorzystuje poznane narzędzia, uogólnia wiedzę i proponuje niestandardowe rozwiązania. • samodzielnie dobiera właściwe narzędzia komunikacji elektronicznej do sytuacji, przestrzega zasad bezpieczeństwa i netykiety oraz potrafi uzasadnić swoje decyzje; • sprawnie organizuje współpracę w chmurze, tworzy strukturę folderów i dokumentów, udostępnia je innym osobom, nadaje odpowiednie uprawnienia i koordynuje wspólną pracę; • projektuje arkusz kalkulacyjny rozwiązujący określony problem, dobiera odpowiednie dane, formuły, funkcje, sposób sortowania, formatowanie warunkowe i typy wykresów oraz interpretuje otrzymane wyniki; • tworzy własny projekt wykorzystujący arkusz kalkulacyjny, np. rozbudowany budżet, zestawienie lub analizę danych, a następnie prezentuje i uzasadnia zastosowane rozwiązania; • samodzielnie projektuje i tworzy w Scratchu rozbudowaną grę lub interaktywny program, łącząc zmienne, komunikaty, warunki, wyrażenia i pętle; • analizuje gotowy projekt Scratcha, wykrywa błędy, proponuje usprawnienia i samodzielnie modyfikuje program; • samodzielnie tworzy w GIMP-ie wielowarstwowe kompozycje i fotomontaże, dobiera narzędzia zaznaczania, krycie, efekty oraz parametry obrazu do zamierzonego rezultatu; • łączy poznane narzędzia i technologie w jednym projekcie, samodzielnie planuje kolejne etapy pracy, prezentuje efekt oraz uzasadnia wybór zastosowanych rozwiązań.