

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej.

Na podstawie podręcznika Nowej Ery *Lubię to!* autorstwa Michała Kęski.

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">tworzy i wysyła wiadomość e-mail,komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu MS Teams,umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze,tworzy foldery w usłudze OneDrive,wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,	<ul style="list-style-type: none">stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,przestrzega zasad współpracy w sieci,tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią	<ul style="list-style-type: none">wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,korzysta z narzędzi programu MS Teams do pracy na lekcjach (Kalendarz, Notes zajęć, Zadania), dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, dodaje nowe arkusze do skoroszytu, kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,	<ul style="list-style-type: none">wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym,

<ul style="list-style-type: none"> • zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, • wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • 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. 	<p>danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, • formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, • współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie, • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • 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 	<p>korzystając z Formatowania warunkowego,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
--	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none">• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.	<p>rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.	
--	--	---	--