

**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny - informatyka**  
**klasa VI**  
**II półrocze**  
**ROK SZKOLNY 2023/2024**

Uczeń otrzymuje ocenę **niedostateczną**, jeśli:

- nie umie w aplikacji do pisania programów uporządkować obrazki ilustrujące wybrane sytuacje;
- nie potrafi napisać prostego programu sterującego robotem lub obiektem graficznym na ekranie;
- nie umie napisać prostego programu, w którym stosuje powtarzanie poleceń;
- nie potrafi wymienić nawet jednego zastosowania komputera;

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- w aplikacji do pisania programów porządkuje obrazki ilustrujące wybrane sytuacje;
- tworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym na ekranie;
- pisze prosty program, w którym stosuje powtarzanie poleceń;
- wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera;
- podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej;

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

- z pomocą nauczyciela analizuje przykładową sytuację problemową;
- porządkuje, teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;
- stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe;
- tworzy prostą grę, w której steruje jednym obiektem na ekranie;
- zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych;
- zapisuje w postaci programu algorytm odejmowania i dodawania liczb
- podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu
- podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej;

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

- określa problem i cel do osiągnięcia, analizuje sytuację problemową;
- zna i omawia przykładowe algorytmy, np. liczenie średniej, pisemne wykonywanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie
- korzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie;
- tworzy gry na dwóch poziomach;
- tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń;
- zapisuje w postaci programu algorytm obliczania sumy z dwóch liczb wprowadzanych z klawiatury;
- zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami;
- modyfikuje programy;
- objaśnia działanie programów

- wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia
- podaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne
- omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej;

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

- formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu;
- wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach;
- tworzy gry na kilku poziomach;
- określa warunki przejścia na dany poziom
- stosuje w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia (wyprowadzanie wyników na ekran);
- zapisuje w postaci programu algorytm wykonywania wybranych działań arytmetycznych, w tym odejmowania, iloczynu, obliczenia średniej z kilku liczb wprowadzanych z klawiatury;
- zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami, np. sprawdzenie, która z dwóch wprowadzonych różnych liczb jest większa;
- wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych;
- podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne
- podaje przykłady zastosowania komputera w domu;
- wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych;

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

- samodzielnie określa problem, analizuje go i szuka rozwiązania;
- potrafi samodzielnie zapisać polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego; podaje przykłady zastosowania tych algorytmów;
- samodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia;
- tworzy trudniejsze programy na zadany temat;
- projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;
- korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera;
- wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje
- wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów, w tym na temat robotów;
- omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych