

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI - KL. 6

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej Lubię to!

Michał Kęska Wydawnictwo „Nowa Era”

Najczęściej stosowane sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów: formy ustne i pisemne: odpowiedzi, karty pracy, aktywność na zajęciach, prezentacje formy praktyczne: prace wytwórcze (indywidualne, zespołowe), ćwiczenia praktyczne.

Ocenę niedostateczną uzyskuje uczeń, który nie zdobył wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego kształcenia. W trakcie pracy na lekcji nie wykazuje zaangażowania, przeważnie jest nieprzygotowany do zajęć i lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.

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

Ocena dopuszczająca - uczeni z pomocą nauczyciela wykonuje zadania na ocenę dostateczną.

Ocena dostateczny.

Uczeń:

- 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,
- 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,
- 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 dobry.

Uczeń:

- 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 danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
- tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
- formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
- współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,
- 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 bardzo dobry.

Uczeń:

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,
- zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,
- formatuje tekst w komórkach tabeli,
- zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,
- zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt,
- dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,
- podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
- formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie,
- określa czas trwania przejścia slajdu,
- określa czas trwania animacji na slajdach,
- zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,
- zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,

- analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,
- wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,
- buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,
- buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,
- w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,
- modyfikuje postać dodaną do projektu,
- wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.

Ocena celujący.

Uczeń:

- formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,
- używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,
- tworzy wcięcia akapitowe,
- korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,
- korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,
- dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,
- umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
- dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
- korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
- korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
- zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,
- w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,
- dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,
- używa zmiennych podczas programowania,
- buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,
- tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,
- tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.