

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej – rok szkolny 2024/2025

Marcin Śrama

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej • przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive • wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi • wprowadza dane do komórek • zmienia szerokość kolumn • zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach • tworzy formuły do obliczeń • prezentuje dane na wykresie • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe 	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze • omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu • formatuje komórki • wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby • w formułach wykorzystuje adresy komórek • zmienia wygląd wykresu • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu • przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady • pracuje na warstwach 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców • udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive • tworzy link do pliku w usłudze OneDrive • wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach • dodaje arkusze do skoroszytu • kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy • porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych • wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA • dodaje lub usuwa elementy wykresu • udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo • zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy • używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium • korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu • dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami • przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj • wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)

<p>narzędzia z przybornika programu</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<p>https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą grę zręcznościową • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje • zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu • edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
---	---	--	---	---