

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE VI SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Rok szkolny 2025/2026

Wymagania na ocenę dopuszczającą

Uczeń:

- wprowadza dane do komórek
- zmienia szerokość kolumn
- zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach
- tworzy własne formuły do obliczeń
- prezentuje dane na wykresie
- wysyła wiadomość elektroniczną
- wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi
- przesyła plik do usługi OneDrive
- tworzy folder w usłudze OneDrive
- udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive
- buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny
- tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach
- wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej
- wykorzystuje serwis <https://scratch.mit.edu> do budowania skryptów w programie Scratch
- tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu
- zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć
- tworzy obrazy w programie GIMP;

Wymagania na ocenę dostateczną

Uczeń:

- formatuje komórki
- wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby w tworzonych formułach
- zmienia wygląd wykresu
- tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów
- omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową
- tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive
- współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive
- gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive
- tworzy własne tło sceny
- tworzy własne duszki
- buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości
- sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia
- zakłada konto w serwisie <https://scratch.mit.edu>
- pracuje na warstwach
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy
- wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP

Wymagania na ocenę dobrą

Uczeń:

- dodaje arkusze do skoroszytu
- kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy
- porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych
- wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA

- dodaje lub usuwa elementy wykresu
- wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy
- wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców
- podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w Internecie
- wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype
- dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive
- gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive
- buduje skrypty nadające i odbierające komunikaty
- wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”
- buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek
- udostępnia własne skrypty w serwisie <https://scratch.mit.edu>
- zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP
- rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa
- wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP
- wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie

Wymagania na ocenę bardzo dobrą

Uczeń:

- zmienia nazwy arkuszy oraz kolory kart
- 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
- zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego
- opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
- instaluje program Skype na komputerze
- udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive

- edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive
- tworzy prostą grę zręcznościową
- buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze
- korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <https://scratch.mit.edu>, modyfikując je według własnych pomysłów
- modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt
- wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży

Wymagania na ocenę celującą

Uczeń:

- 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 określonych danych
- korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
- przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości email
- wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
- edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
- buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
- tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
- podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki
- tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu

Opracował: Marcin Śrama