

Wymagania edukacyjne z informatyka klasa VI

Realizowane wg programu nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!”.

Autor: Michał Kęska. Wyd. Nowa Era

Ocena celująca. Uczeń:

- twórczo wykonuje wszystkie zadania przewidziane programem oraz wykazuje operatywność w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązania zadań trudnych, w nowych sytuacjach;
- przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia,
- analizuje i rozwiązuje problemy,
- wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach,

Ocena bardzo dobra. Uczeń:

- zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,
- zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,
- wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego,
- 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,
- wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,
- instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,
- udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,
- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,
- buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,
- modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
- tworzy w programie Paint.Net fotomontaże, wykorzystując warstwy.

Ocena dobra. Uczeń:

- dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
- 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,
- wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,
- korzysta z wyszukiwarki programu Skype,
- dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,
- 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 rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,
- udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- podczas pracy w programie Paint.Net zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
- wykorzystuje w programie Paint.Net narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.

Ocena dostateczna. Uczeń:

- 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,
- zakłada konto poczty elektronicznej,
- stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,
- tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,
- 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 Paint.Net,
- dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

Ocena dopuszczająca. Uczeń:

- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,
- zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
- formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
- wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
- wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
- komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,
- umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,
- tworzy foldery w usłudze OneDrive,
- buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,
- buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,
- 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 Paint.Net,
- zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie Paint.Net.