

**SZKOŁA PODSTAWOWA IM. WINCENTEGO WITOSA
W WOLI BATORSKIEJ**



WYMAGANIA EDUKACYJNE
Z INFORMATYKI
W KLASACH SZÓSTYCH

Dział w podręczniku	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji.	- 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	- 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	- 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	- 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	- 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
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel.	- wprowadza dane do komórek - zmienia szerokość kolumn - zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach - tworzy formuły do obliczeń - prezentuje dane na wykresie	- formatuje komórki - wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby - w formułach wykorzystuje adresy komórek - zmienia wygląd wykresu	- 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	- 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	- 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) - analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch.	- wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch - buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	- zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu - przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	- udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu - buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu - programuje skutek odebrania komunikatu	- korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów - tworzy prostą grę zręcznościową	- 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
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP.	- tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu - zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	- pracuje na warstwach - kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	- zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP - rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	- modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt - wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	- 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

Wymagania na ocenę śródroczną zaznaczono kolorem niebieskim

Wymagania na ocenę roczną zaznaczono kolorem niebieskim i czarnym (całość)