

Wymagania edukacyjne z przedmiotu Informatyka klasa VI „Lubię to” wyd. Nowa Era

Wymagania edukacyjne formułowane są w oparciu o podstawę programową oraz Program nauczania informatyki w klasach 4-6 szkoły podstawowej „Lubię to” autorstwa Michała Kęskę.

| Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|--|--|--|--|--|
| Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji | | | | |
| <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 | <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 | <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 | <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 | <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 |
| Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek | <ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki wykorzystuje | <ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu | <ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje tabelę z danymi określonymi |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> •zmienia szerokość kolumn •zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach •tworzy formuły do obliczeń <p>prezentuje dane na wykresie</p> | <p>automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby</p> <ul style="list-style-type: none"> •w formułach wykorzystuje adresy komórek <p>zmienia wygląd wykresu</p> | <ul style="list-style-type: none"> •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 •gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego | <ul style="list-style-type: none"> •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 •tworzy dokumenty w chmurze | <p>przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 •udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze •współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze |
| <p>Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch</p> | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje serwis | <ul style="list-style-type: none"> •zakłada konto w | <ul style="list-style-type: none"> •udostępnia własne | <ul style="list-style-type: none"> •korzysta z projektów | <ul style="list-style-type: none"> •zakłada z koleżankami |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie •tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej | <p>serwisie https://scratch.mit.edu</p> <ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady •buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości •sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia | <p>skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu</p> <ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu •programuje skutek odebrania komunikatu •wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” •buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek | <p>umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów</p> <ul style="list-style-type: none"> •tworzy prostą grę zręcznościową •buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze •buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę | <p>i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu</p> <ul style="list-style-type: none"> •edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy •buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu •tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb |
| <p>Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</p> | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> •tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu •zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć | <ul style="list-style-type: none"> •pracuje na warstwach •kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy | <ul style="list-style-type: none"> •zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP •rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa | <ul style="list-style-type: none"> •modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt •wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży | <ul style="list-style-type: none"> •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 •wykorzystuje chmurę i |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | poczte elektroniczna do pracy nad projektem |
|--|--|--|--|---|

Oświadczam, że zostałem zapoznany z wymaganiami na poszczególne stopnie z informatyki w klasie VI i otrzymałem papierowy egzemplarz wymagań, które przekażę moim rodzicom:
data.. podpis ucznia...

- 1.
- 2.
- 3.