

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE OCENY W KLASIE 6

opracowane na podstawie podręcznika:

*„Informatyka europejska”. Podręcznik do informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej.
Wydawnictwo Helion*

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej

ROZDZIAŁ I. „Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.3; II.3a, 3b, 3d; III.1b, 2; IV.1 - 3; V.	Zna zasady bezpiecznego posługuje się komputerem. Wie po co tworzy się kopię zapasową pliku.	Przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej. Tworzy kopię zapasową pliku z pomocą nauczyciela. Stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.	Tworzy kopię zapasową pliku z pomocą nauczyciela. Chroni komputer używając oprogramowania antywirusowego. Wie, że należy aktualizować oprogramowanie antywirusowe.	Zna pojęcie cyberprzemocy i wie jak jej zapobiegać. Wie jak się zachować i gdzie szukać pomocy gdy stanie się ofiarą cyberprzemocy. Stosuje zasady bezpiecznego posługiwania się komputerem. Upomina tych, którzy tych zasad nie stosują. Komresuje pliki. Tworzy kopię zapasową pliku.	Dzieli się wiedzą z zakresu bezpiecznego korzystania z komputera i zagrożeń wynikających z nieodpowiedniego zabezpieczenia komputera.

ROZDZIAŁ II. „Internet”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3b, II.4, III.2a, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2, V.3	<p>Z pomocą innych wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej.</p> <p>Z pomocą nauczyciela przesyła plik do usługi Google Drive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer.</p> <p>Tworzy nowe pliki i foldery w usłudze Google Drive.</p> <p>Z pomocą innych korzysta z programu do komunikacji ze znajomymi.</p>	<p>Edytuje dokumenty tekstowe zapisane w chmurze, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze.</p> <p>Porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</p> <p>Omawia zasady współpracy w sieci.</p> <p>Z niewielką pomocą wyszukuje wiadomości w internecie.</p> <p>Tworzy dokument na podstawie informacji wyszukiwanych i przekopiowanych do dokumentu..</p>	<p>Samodzielnie loguje się na konto google, wysyła wiadomości i udostępnia pliki.</p> <p>Udostępnia pliki zapisane w usłudze Google Drive.</p> <p>Kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu.</p> <p>Wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego.</p> <p>Pracuje w chmurze wykorzystując dokumenty google.</p> <p>Udostępnia pliki stworzone w chmurze z niewielką pomocą nauczyciela.</p>	<p>Sprawnie posługuje się kontem google.</p> <p>Samodzielnie wysyła wiadomości z załącznikami.</p> <p>Tworzy i udostępnia pliki google.</p> <p>Wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek.</p> <p>Samodzielnie tworzy dokumenty google z przekopiowanym i edytowanym tekstem z internetu.</p>	<p>Tworzy link do pliku w usłudze Google Drive.</p>

ROZDZIAŁ III. „Nauka pisania na klawiaturze komputera”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, II.3b, II.4, III.1.b, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3	<p>Przepisuje i tworzy teksty z błędami.</p>	<p>Przepisuje i tworzy tekst z niewielkimi błędami.</p>	<p>Przepisuje tekst bezbłędnie.</p>	<p>Przepisuje i tworzy poprawnie sformatowane teksty.</p> <p>Pisze dwoma dłońmi.</p> <p>Dobre tempo pisania.</p>	<p>Sprawnie posługuje się klawiaturą.</p>

ROZDZIAŁ IV., „Grafika komputerowa”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3a, II.4, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2	Tworzy prosteprojekty 3d wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu Tincercard z dużą pomocą nauczyciela.	Tworzy projekty 3d w programie tincercard z pomocą nauczyciela.	Tworzy projekty 3d w programie tincercard z niewielką pomocą nauczyciela.	Tworzy projekty 3d w programie tincercard ze szczególnymi detalami i estetyką.	Samodzielnie wymyśla nowe projekty 3d z dużą ilością szczegółów.

ROZDZIAŁ V. „Edytory tekstu”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu z pomocą nauczyciela.	Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu z niewielką pomocą nauczyciela. Tworzy tabelę z pomocą nauczyciela.	Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu. Tworzy tabelę z niewielką pomocą nauczyciela. Edytuje tabelę i tekst w niej.	Tworzy samodzielnie tabelę, krzyżówkę. Edytuje tabelę i tekst w sposób bardzo przejrzysty estetyczny.	Potrafi odpowiednio zedytować dokument tak by był bardzo estetyczny, przejrzysty, bezbłędny. Samodzielnie tworzy dokumenty wielostronicowe.

ROZDZIAŁ VII., „Komputer w naszym otoczeniu”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3a, 3b, 3d, 4; III.1, 2a, 2c, 2d; IV.2, 4.	Obsługuje tablet w którym tworzy drogę robota Photon z dużą pomocą nauczyciela.	Obsługuje tablet w którym tworzy drogę robota Photon z niewielką pomocą nauczyciela.	Wykonuje proste zadania z użyciem robota Photon (zmienia kolor czółek, tworzy drogę do celu, ustawia dźwięk). Sprawnie posługuje się tabletem.	Wykonuje proste zadania z użyciem robota Photon (zmienia kolor czółek, tworzy drogę do celu, ustawia dźwięk, ustawia akcję). Doskonale posługuje się tabletem.	Wykonuje zadania wykraczające poza materiał nauczania na różnym sprzęcie komputerowym.

ROZDZIAŁ IX., „Prezentacja multimedialna”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.; II.1, 2, 3d, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2, 4.	<p>Dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej.</p> <p>Wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie.</p> <p>Wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku.</p> <p>Tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia i tekst z dużą pomocą nauczyciela.</p>	<p>Wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów.</p> <p>Zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu.</p> <p>Dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej.</p> <p>Podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu.</p> <p>Tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia i tekst z niewielką pomocą nauczyciela.</p>	<p>Dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie.</p> <p>Formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie.</p> <p>Zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji.</p> <p>Dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,</p> <p>Tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów, zawierającą zdjęcia i tekst.</p>	<p>Umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej.</p> <p>Podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji.</p> <p>Dodaje przejścia między slajdami.</p> <p>Dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej.</p> <p>Dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej.</p>	<p>Dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne.</p> <p>Korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint.</p> <p>Korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint.</p> <p>Przygotowuje prezentację wykorzystując urządzenia do tworzenia tekstów, obrazów i dźwięków.</p> <p>Określa czas trwania przejścia slajdu.</p>

ROZDZIAŁ VIII. „Tworzymy proste animacje”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.; II.1, 2, 4; III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Z pomocą innych wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch. Z pomocą innych buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie.	Wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch. Tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach.	Udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu Przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady. Buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości.	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 element. Tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb.

ROZDZIAŁ IX. „Arkusze kalkulacyjny”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2, 4.	Z pomocą nauczyciela lub innych uczniów: - Wprowadza dane do komórek - Zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach - Tworzy formuły do obliczeń	Formatuje komórki. Zmienia szerokość kolumn. Wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby. W formułach wykorzystuje adresy komórek. Zmienia wygląd wykresu Tworzy dokumenty w chmurze.	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 Stosuje funkcje MIN i MAX .	Zmienia nazwy arkuszy, zmienia kolory kart arkuszy. Używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości. Porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium. Prezentuje dane na wykresie . Zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym.	Przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj . Analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje. Gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego. Udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie sprostął wymaganiom na ocenę dopuszczającą.