

## PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASIE SZÓSTEJ

WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH OCEN BIEŻĄCYCH, ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH Z INFORMATYKI W KLASIE SZÓSTEJ						
Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji</b>						
<b>Wymagania podstawy programowej: V.1, II.3b, II.4, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2, III.2b,</b>						
1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	1. i 2. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej	wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców	zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym	wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
1.2. Chmura w Internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	3. i 4. Chmura w Internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive	edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze	udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive	pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive	wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	5. i 6. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi	omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu	wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do	opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację	wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami

				efektywnej pracy na lekcjach	internetową z rozmową na żywo	
<b>Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel</b>						
<b>Wymagania podstawy programowej: II.3b, II.3c, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2</b>						
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn	formatuje komórki	dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy	zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy	przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	8. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	9. i 10. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	tworzy formuły do obliczeń	w formułach wykorzystuje adresy komórek	wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	11. i 12. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	prezentuje dane na wykresie	zmienia wygląd wykresu	dodaje lub usuwa elementy wykresu	dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym tworzy formuły wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego prezentuje dane na wykresie tworzy dokumenty w chmurze udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego
---	--	---

### Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch

#### Wymagania podstawy programowej: IV.1, IV.2, IV.3, I.2b, II.1b, II.2

3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	15. i 16. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	wykorzystuje serwis <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> do budowania skryptów w programie Scratch	zakłada konto w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>	udostępnia własne skrypty w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>	korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> , modyfikując je według własnych pomysłów	zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	17. i 18. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu programuje skutek odebrania komunikatu	tworzy prostą grę zręcznościową	edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

3.3. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	19. i 20. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach	buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze	buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany	21. i 22. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany	wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych	sprawdza spełnienie określonych warunków,	buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	buduje skrypt wyszukujący w	tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb

element w zbiorze?	element w zbiorze?	skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia		zbiorze konkretną liczbę	
<b>Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</b>						
<b>Wymagania podstawy programowej: II.3a, II.4, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2</b>						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	23. i 24. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	pracuje na warstwach	zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	tworzy obrazy w programie GIMP wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				

Każdy uczeń oceniany jest zgodnie z indywidualnymi dostosowaniami edukacyjnymi zawartymi w opinii/ orzeczeniu z poradni Psychologiczno Pedagogicznej.

Uczeń, który nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą (konieczną) otrzymuje ocenę niedostateczną.

Opracowano na podstawie Podstawy Programowej nauczania informatyki na rok 2024.