

SZKOŁA PODSTAWOWA IM. JAKUBA KOPACZA W NOWEJ SUCHEJ

WYMAGANIA NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

PRZEDMIOT	Informatyka	NAUCZYCIEL	Grzegorz Krupa	KLASA	6	ROK SZKOLNY	2023/2024
-----------	-------------	------------	----------------	-------	---	-------------	-----------

L. P.	ZAKRES OCENY	WYMAGANIA NA OCENĘ ŚRÓDROCZNA				
		DOPUSZCZAJĄCĄ	DOSTATECZNĄ	DOBRA	BARDZO DOBRĄ	CELUJĄCĄ
1.	<p>Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach tworzy własne formuły do obliczeń prezentuje dane na wykresie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek zmienia wygląd wykresu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 określonych danych korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI) analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

2.	<p align="center">Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość elektroniczną wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi przesyła plik do usługi OneDrive □ tworzy folder w usłudze OneDrive tworzy dokumenty w usłudze OneDrive udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive □ współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo instaluje program Skype na komputerze udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości email wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
WYMAGANIA NA OCENĘ ROCZNĄ						

3.	<p style="text-align: center;">Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny • tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach • wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy własne tło sceny • tworzy własne duszki • buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości • sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia □ zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty nadające komunikaty □ buduje skrypty odbierające komunikaty • wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” • buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek □ udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<p>Uczeń:</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 • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów 	<p>Uczeń:</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 • zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
----	---	---	--	---	---	--

4.	Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć • tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu
----	---	---	--	---	--	---

DATA		PODPIS NAUCZYCIELA	
------	--	--------------------	--