



SZKOŁA PODSTAWOWA W MYŚLACHOWICACH

WYMAGANIA NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

PRZEDMIOT	Informatyka	NAUCZYCIEL	Iwona Leś- Kubik	KLASA	6	ROK SZKOLNY	2025/2026
------------------	--------------------	-------------------	-------------------------	--------------	----------	--------------------	------------------

Dział	Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji	<p>Uczeń:</p> <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 	<p>Uczeń:</p> <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 	<p>Uczeń:</p> <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 	<p>Uczeń:</p> <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 	<p>Uczeń:</p> <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

<p>\</p> <p>Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy 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 • 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 	<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 • analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
<p>Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu • przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów • tworzy prostą grę zręcznościową 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

<p>Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</p>	<p>Uczeń:</p> <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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<p>Uczeń:</p> <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
--	---	---	--	---	---

Wymagania edukacyjne zgodne z nową podstawą programową obowiązującą od 01.09.2024 r

DATA	01.09.2025 r.	PODPIS NAUCZYCIELA	Iwona Leś- Kubik
------	---------------	--------------------	------------------