



SZKOŁA PODSTAWOWA W MYŚLACHOWICACH

WYMAGANIA NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

PRZEDMIOT	Informatyka	NAUCZYCIEL	Iwona Leś- Kubik	KLASA	6	ROK SZKOLNY	2024/2025
-----------	-------------	------------	------------------	-------	---	-------------	-----------

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

\ Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel	Uczeń: • 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	Uczeń: • formatuje komórki • wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby • w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek • zmienia wygląd wykresu	Uczeń: • 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	Uczeń: • 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	Uczeń: • 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
Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch	Uczeń: • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	Uczeń: • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu • przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	Uczeń: • udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu	Uczeń: • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów • tworzy prostą grę zręcznościową	Uczeń: • 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

Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP	Uczeń: • 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: • pracuje na warstwach • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy	Uczeń: • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	Uczeń: • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	Uczeń: • 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	01.09.2024 r.	PODPIS NAUCZYCIELA	Iwona Leś- Kubik
------	---------------	--------------------	------------------