



## Wymagania Edukacyjne Informatyka Klasa VI

### Skala ocen:

niedostateczna	0 – 35%
dopuszczająca	38 – 50%
dostateczna	56 – 67%
dobra	83 – 74 %
bardzo dobra	90 – 96%
celująca	100%

Wyniki skrajnie niskie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „-”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (-) minus	36 – 37%
dostateczna (-) minus	54 – 55%
dobra (-) minus	71 – 73%
bardzo dobra (-) minus	87 – 89%

Wyniki skrajnie wysokie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „+”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (+) plus	51 – 53%
dostateczna (+) plus	68 – 70%
dobra (+) plus	84 – 86%
bardzo dobra (+) plus	97 – 99%



### **Zasady współpracy z uczniem:**

#### **Uczeń ma prawo:**

1. Znać swoje oceny.
2. Być ocenianym systematycznie.
3. Wglądu w sprawdzone i ocenione prace pisemne.
4. Uzyskać ustne uzasadnienie ustalonej oceny.
5. Uczeń ma prawo na początku lekcji zgłosić - nie więcej niż 2 razy w półroczu - brak zeszytu, ćwiczeń lub zadania domowego. Kolejne nieprzygotowanie skutkuje wpisem uwagi do e-dziennika.
6. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

#### **Uczeń ma obowiązek:**

1. Aktywnie uczestniczyć w lekcji, stosując się do poleceń nauczyciela.
2. Uczeń ma obowiązek prowadzić zeszyt przedmiotowy, zeszyt ćwiczeń, nosić potrzebne przybory.
3. Uczeń ma obowiązek odrabiać prace domowe.
4. Uczeń zobowiązany jest do przygotowania się do każdej lekcji; sprawdzenie wiadomości i umiejętności z ostatniej lekcji może mieć formę odpowiedzi ustnej lub kartkówki.
5. W przypadku nieobecności na lekcji uczeń ma obowiązek uzupełnienia braków na najbliższe zajęcia.
6. Jeżeli uczeń, z powodu nieobecności, nie pisał pracy klasowej, przystępuje do zaliczenia materiału w innym, uzgodnionym z nauczycielem terminie.
7. Uczeń pozostawia ład i porządek na swoim stanowisku pracy po zakończonej lekcji.

#### **Nauczyciel ma prawo:**

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji lub znajomości lektury w formie kartkówki, lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenić pracę ucznia na lekcji.



**Nauczyciel ma obowiązek:**

1. Zapowiedzieć prace klasowe z tygodniowym wyprzedzeniem oraz podać zakres sprawdzanego materiału, z jednoczesnym wpisaniem do e-dziennika.
2. Umożliwić uczniowi nadrobienie zaległości.
3. Systematycznie i jawnie oceniać uczniów.
4. Na zajęciach lekcyjnych udostępnić uczniowi sprawdzone i ocenione prace pisemne.
5. Kontrolować zeszyty i/lub ćwiczenia uczniów pod względem ich poprawności merytorycznej, językowej oraz systematyczności prowadzenia i estetyki min. raz w półroczu.
6. Uzasadniać ustnie na zajęciach lekcyjnych ustalone oceny.

**Zasady współpracy z rodzicem/opiekunem:**

Rodzice/opiekunowie pozostają w kontakcie z nauczycielem poprzez dziennik elektroniczny (wiadomości wysyłane poprzez e-dziennik, uwagi, oceny bieżące).

Oceny ze sprawdzianów i testów zaznacza się w e-dzienniku kolorem czerwonym. Jeśli uczeń nie był obecny podczas pracy klasowej, w odpowiedniej rubryce wpisuje się „nb”, aż do czasu napisania tej pracy przez ucznia.

**Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia:**

Sprawdzian – **S**, Kartkówka – **K**, Praca na lekcji - **Pnl** Praca domowa – **Pd** Aktywność - **A** Inne formy aktywności (udział w konkursach, projektach, zadania dodatkowe) - **In** , Nieprzygotowanie – **Np**.



### Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

2	3	4	5	6
DOPUSZCZAJĄCY	DOSTATECZNY 2+3	DOBRY 2+3+4	BARDZO DOBRY 2+3+4+5	CELUJĄCY 2+3+4+5
<b>UCZEŃ:</b>				
<b>I PÓLROCZE</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,</li> <li>• zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>• wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> <li>• wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• tworzy i wysyła wiadomość email,</li> <li>• komunikuje się ze znajomymi, korzystając z komputera,</li> <li>• umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive,</li> <li>• tworzy foldery w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> <li>• tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> <li>• formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• zakłada konto poczty elektronicznej,</li> <li>• stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,</li> <li>• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,</li> <li>• tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> <li>• kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> <li>• wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania obliczeń,</li> <li>• dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b>,</li> <li>• dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia nazwy arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>• zmienia kolory kart arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>• wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>• stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</li> <li>• tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> <li>• dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,</li> <li>• wykorzystuje narzędzie <b>Kontakty</b> do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,</li> <li>• udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95%</li> <li>• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</li> </ul>



## II PÓLROCZE

<ul style="list-style-type: none"><li>• buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,</li><li>• buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,</li><li>• tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li><li>• wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,</li><li>• tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li><li>• tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li><li>• zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy w Scratchu własne tło sceny,</li><li>• tworzy w Scratchu własne duszki,</li><li>• buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li><li>• buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li><li>• wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li><li>• zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li><li>• wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,</li><li>• dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li><li>• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,</li><li>• buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,</li><li>• wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li><li>• wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,</li><li>• wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</li><li>• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li><li>• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li><li>• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie <b>Rozmycie Gaussa</b>, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li><li>• buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,</li><li>• buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,</li><li>• samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li><li>• dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li><li>• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95%</li><li>• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</li></ul>
--	--	---	---	--