



## 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. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

#### **Uczeń ma obowiązek:**

1. Aktywnie uczestniczyć w lekcji, stosując się do poleceń nauczyciela.
2. Uczeń zobowiązany jest do przygotowania się do każdej lekcji; sprawdzenie wiadomości i umiejętności z ostatniej lekcji może mieć formę odpowiedzi ustnej lub kartkówki.
3. W przypadku nieobecności na lekcji uczeń ma obowiązek uzupełnienia braków na najbliższe zajęcia.
4. Jeżeli uczeń, z powodu nieobecności, nie pisał pracy klasowej, przystępuje do zaliczenia materiału w innym, uzgodnionym z nauczycielem terminie.
5. 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. 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>
--	--	---	---	--