

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6.

Ocena dopuszczająca:

- wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i internetem ;
- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu;
- wypełnia treścią wstawioną przez nauczyciela tabelę,
- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; tworzy dokument tekstowy;
- przygotowuje prostą grafikę do dokumentu tekstowego;
- z pomocą nauczyciela tworzy prezentację;
- z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne;
- korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego.
- z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę;
- układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela opisuje algorytm pisemnego dodawania dwóch liczb.
- korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi;
- korzysta w podstawowym zakresie arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi;
- opisuje, na czym polega kod paskowy.
- opisuje, kiedy warto skorzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem; wysła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy;
- z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana;
- wyjaśnia, czym jest Wikipedia;
- wymienia prace z wykorzystaniem komputera w jego otoczeniu;
- wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba;
- opisuje, czym jest liternet.

Ocena dostateczna - uczeń spełnia kryteria oceny dopuszczającej oraz:

- wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje;
- tworzy listę numerowaną;
- w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu;
- przygotowuje zrzut ekranu;
- w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego;
- sprawnie współpracuje w grupie.
- w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do prezentacji;
- tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu;
- wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej proste figury geometryczne;
- omawia algorytm ustawiania według wzrostu;
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym;
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm;

- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia;
- przedstawia algorytm pisemnego dodawania dwóch liczb.
- wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza;
- używa autosumowania;
- rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach;
- wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza;
- zamienia kod na liczby;
- wysyła wiadomość do wielu odbiorców;
- korzysta z automatycznego tłumaczenia online;
- na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia z matematyki;
- korzysta w podstawowym zakresie z artykułów umieszczonych w Wikipedii;
- wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne;
- krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek;
- wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu.

Ocena dobra - uczeń spełnia kryteria oceny dostatecznej oraz:

- wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła;
- modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;
- wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji;
- dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie);
- aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł;
- tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku;
- eksportuje plik tekstowy do pliku PDF;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur;
- modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowe;
- wyjaśnia, czym jest algorytm;
- dokonuje analizy prostego zadania;
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm;
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący algorytm wyszukiwania liczby w danym zbiorze;
- realizuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm pisemnego dodawania;
- wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł;
- wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu;
- przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą;
- zamienia liczby na kod;
- zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie;
- korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu;
- wyszukuje i wykonuje ćwiczenia z matematyki;
- wymienia i opisuje siostrzane projekty Wikipedii;
- korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (Google Earth);
- sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat;
- ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym.

Ocena bardzo dobra - uczeń spełnia kryteria oceny dobrej oraz:

- zna cele DBI;
- dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie);
- dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych);
- tworzy infografiki na wybrany temat;
- tworzy film z prezentacji;
- dba o estetykę prezentacji;
- prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur;
- wykorzystuje narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej i grafikę do tworzenia dokumentów;
- opisuje algorytm znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze;
- projektuje w Scratchu program realizujący algorytmy;
- realizuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większe;
- wprowadza serię i wykonuje obliczenia na danych;
- wpisuje proste formuły obliczeniowe;
- kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń;
- wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych;
- zamienia kod na ciąg jedynek i zer;
- odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików; korzysta z kodów QR;
- pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip;
- wyszukuje interesujące go treści z innych przedmiotów;
- korzysta z zawartości siostrzanych projektów Wikipedii;
- wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne;
- wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych.

Ocena celująca - uczeń spełnia kryteria oceny bardzo dobrej oraz:

- wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu;
- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań;
- przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera;
- stosuje algorytm znajdowania elementu najmniejszego i największego;
- rozbudowuje w Scratchu program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym;
- wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów;
- modyfikuje zrealizowane algorytmy pisemnych działań arytmetycznych np. odejmowanie;
- samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych, potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych;
- posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer;
- tworzy własne kody QR;
- samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego;
- systematycznie korzysta z Akademii Khana;
- opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy.