

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI – KLASA VI

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!”

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY VI SZKOŁY PODSTAWOWEJ

### Trzyletni cykl kształcenia

(I rok nauki – 1 godzina, II rok nauki - 1 godzina, III rok nauki – 1 godzina)

### Podręcznik:

**Lubię to!** Podręcznik do informatyki dla klasy szóstej szkoły podstawowej,  
wydawnictwo Nowa Era (Nr dopuszczenia - **847/3/2018**) Autor: Michał Kęska

### Program nauczania:

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej **Lubię to!** Autor: Michał Kęska

**OCENA KLASYFIKACYJNA USTALANA JEST W OPARCIU O POSTĘPY WIEDZY UCZNIĄ Z PRZEDMIOTU (OPANOWANIE TREŚCI OKREŚLONYCH W WYMAGANIACH EDUKACYJNYCH) I ZAANGAŻOWANIE PODCZAS PIERWSZEGO I DRUGIEGO PÓŁROCZA ROKU SZKOLNEGO.**

### Ocena niedostateczna:

Uczeń:

- ★ *nie opanował treści na ocenę dopuszczającą, przewidzianych w podstawie programowej,*
- ★ *ma duże braki w podstawowych wiadomościach, nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi ich nadrobić,*
- ★ *nie przejawia gotowości do przyswajania nowych wiadomości,*
- ★ *nie podporządkowuje się instrukcjom nauczyciela i nie współpracuje z nim,*
- ★ *nie korzysta z form pomocy uzupełnienia braków edukacyjnych stworzonych przez szkołę.*

I PÓLROCZE					
Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena: dopuszczający) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena: dostateczny) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena: dobry) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena: bardzo dobry) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena: celujący) Uczeń:
	2	3	4	5	6
<b>DZIAŁ 1. NIE TYLKO KALKULATOR. ODWIEDZAMY ŚWIAT TABEL I WYKRESÓW W PROGRAMIE MS EXCEL</b>					
<b>1.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wprowadza dane do komórek;</li> <li>★ zmienia szerokość kolumn.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ formatuje komórki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ dodaje arkusze do skoroszytu;</li> <li>★ kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ zmienia nazwy arkuszy;</li> <li>★ zmienia kolory kart arkuszy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. <b>Scal i wyśrodkuj</b>.</li> </ul>
<b>1.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości;</li> <li>★ porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych;</li> <li>★ korzysta z opcji <b>Filtruj</b>, aby pokazać tylko niektóre dane.</li> </ul>
<b>1.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ tworzy własne formuły do obliczeń.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykonuje obliczenia, korzystając z formuł <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI).</li> </ul>

<b>1.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ prezentuje dane na wykresie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ zmienia wygląd wykresu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ dodaje lub usuwa elementy wykresu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje.</li> </ul>
<b>DZIAŁ 2. SIECIOWE POGADUSZKI. O POCZCIE INTERNETOWEJ I WIRTUALNEJ KOMUNIKACJI</b>					
<b>2.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wysyła wiadomość elektroniczną.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy;</li> <li>★ wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b> podczas wpisywania adresów odbiorców.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji <b>Kontakty</b> serwisu pocztowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail.</li> </ul>
<b>2.2. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykorzystuje program <b>Skype</b> do komunikacji ze znajomymi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie;</li> <li>★ wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu <b>Skype</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo;</li> <li>★ instaluje program <b>Skype</b> na komputerze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami.</li> </ul>
<b>2.3. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ przesyła plik do usługi <b>OneDrive</b>;</li> <li>★ tworzy folder w usłudze <b>OneDrive</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze <b>OneDrive</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze <b>OneDrive</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ udostępnia dokumenty utworzone w usłudze <b>OneDrive</b>;</li> <li>★ edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze <b>OneDrive</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów.</li> </ul>
<b>2.4. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ tworzy dokumenty w usłudze <b>OneDrive</b>;</li> <li>★ udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze <b>OneDrive</b>;</li> <li>★ współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze <b>OneDrive</b>;</li> <li>★ gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze <b>OneDrive</b>.</li> </ul>				

## II PÓŁROCZE

Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena: dopuszczający) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena: dostateczny) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena: dobry) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena: bardzo dobry) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena: celujący) Uczeń:
	2	3	4	5	6
<b>DZIAŁ 3. PO NITCE DO KLĘBKA. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW Z WYKORZYSTANIEM PROGRAMU SCRATCH</b>					
<b>3.1. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch.</b>	★ buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny.	★ tworzy własne tło sceny; ★ tworzy własne duszki.	★ buduje skrypty nadające komunikaty; ★ buduje skrypty odbierające komunikaty	★ tworzy prostą grę zręcznościową.	★ edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy.
<b>3.2. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby.</b>	★ tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach.	★ buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości.	★ wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”.	★ buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze.	★ buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu.
<b>3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?</b>	★ wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej.	★ sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> .	★ buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek.	★ buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę.	★ tworzy w <b>Scratchu</b> grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb.
<b>3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha.</b>	★ wykorzystuje serwis <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> do budowania skryptów w programie <b>Scratch</b> .	★ zakłada konto w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> .	★ udostępnia własne skrypty w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> .	★ korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> , modyfikując je według własnych pomysłów.	★ zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> i wspólnie z nimi tworzy projekty w <b>Scratchu</b> .

## DZIAŁ 4. MALOWANIE NA WARSTWACH. POZNAJEMY PROGRAM GIMP

<p><b>4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ pracuje na warstwach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ zmienia ustawienia narzędzi w programie <b>GIMP</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ podczas pracy w programie <b>GIMP</b> wykazuje się wysokim poziomem estetyki;</li> <li>★ świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy.</li> </ul>
<p><b>4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia <b>Rozmycie Gaussa</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ tworzy w programie <b>GIMP</b> skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu.</li> </ul>
<p><b>4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ tworzy obrazy w programie <b>GIMP</b>;</li> <li>★ wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie <b>GIMP</b>;</li> <li>★ wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie.</li> </ul>				

*Ocena końcoworoczna jest wynikiem ocen pierwszego i drugiego półrocza.*

*Kolejności i/lub zakres realizowanych treści może ulec zmianie.*

*Wymagania edukacyjne sformułowane zostały na podstawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej – informatyka oraz programu informatyki w szkole podstawowej **Lubię to!** Autor: Michał Kęska, Wydawnictwo Nowa Era*