

Szkoła Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

Wymagania edukacyjne na oceny śródroczne i roczne w roku szkolnym 2025/2026 z informatyki dla klasy 6a i 6b.

Nauczyciel: mgr inż. Jacek Korab

Wymagania na każdą ocenę wyższą niż **dopuszczająca** obejmują również wymagania na ocenę **poprzednią**.

	Ocena śródroczna			
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń:
- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, - zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, - formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, - wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, - wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, - tworzy i wysyła wiadomość e-mail, - komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype, - umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, - tworzy foldery w usłudze OneDrive,	- zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, - wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, - formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, - zakłada konto poczty elektronicznej, - stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, - przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, - tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,	- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszytcie, - sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym - tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, - wykorzystuje formułę SUMA do wykonywania obliczeń, - formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego - tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, - edytuje dokumenty udostępnione w usłudze OneDrive	- dodaje nowe arkusze do skoroszytu, - sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, - wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, - dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, - wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, - korzysta z wyszukiwarki programu Skype, - dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,	- zmienia nazwy arkuszy w skoroszytcie, - zmienia kolory kart arkuszy w skoroszytcie, - wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, - stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, - tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, - dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, - wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, - instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta, - udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi

Szkoła Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

				podczas edycji dokumentów,
--	--	--	--	----------------------------

	Ocena roczna			
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń:
• buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, • buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, • tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, • tworzy proste obrazy w programie GIMP, •	• tworzy w Scratchu własne tło sceny, • tworzy w Scratchu własne duszki, • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, • zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.	• buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, • buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.	• buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, • wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, • 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, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, • udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • wykorzystywanych narzędzi, • wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.	• tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, • buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.