

WYMAGANIA EDUKACYJNE, INFORMATYKA, KLASA 6

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

I. Arkusz kalkulacyjny

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1.	wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,
2.	zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
3.	formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
4.	dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
5.	wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
6.	wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

1.	zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
2.	wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
3.	zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,
4.	tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
5.	formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

1.	kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
2.	sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
3.	wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń,
4.	dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

1.	wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego ,
2.	stosuje Sortowanie niestandardowe , aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
3.	tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
4.	dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

1.	stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
----	---

II. Scratch

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1.	tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy.
----	--

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

1.	tworzy listy w Scratchu i uzupełnia je elementami
2.	buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,
3.	wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki.
4.	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.

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

1.	buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
2.	buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,
3.	wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
4.	wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki.

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

1.	tworzy skrypt wyszukujący liczby na liście spełniające podany warunek.
----	--

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

1.	stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
----	---

III. GIMP

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1.	tworzy proste obrazy w programie GIMP,
2.	zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

1.	wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
2.	dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
3.	kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw,
4.	potrafi wykorzystać narzędzie <i>Inteligentne nożyce</i> .

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

1.	podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
----	--

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

1.	zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
2.	tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

1.	stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
----	---

III. Poczta elektroniczna

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1.	tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
2.	zna zasady netykiety.

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

1.	przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,
2.	przestrzega zasad współpracy w sieci.

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

1.	wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości ,
----	---

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

1.	zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
2.	tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

1.	stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
----	---