

Szczegółowe wymagania edukacyjne z informatyki dla uczniów klasy VI

Dopuszczający

Uczeń:

- 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.
- tworzy dokument tekstowy;
- przygotowuje prostą grafikę.
- wymienia czynniki spowalniające pracę komputera.
- z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne.
- z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.
- opisuje algorytm mnożenia dwóch liczb.
- opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia.
- znajduje środowisko Blockly;
- sprawdza działanie niektórych bloków.
- 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.
- opisuje, na czym polega kod paskowy.
- opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem;
- wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy;
- korzysta z portalu do nauki języka angielskiego;
- opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice.
- wyjaśnia, czym jest Wikipedia.
- wymienia prace z wykorzystaniem komputera w jego otoczeniu.
- wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba.
- opisuje, czym jest Internet;
- formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu.

Dostateczny

Uczeń:

- wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce.
- 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.
- zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików.
- wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej proste figury geometryczne.
- pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm
- planuje algorytm mnożenia dwóch liczb;
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia.
- z pomocą nauczyciela projektuje w Blockly program realizujący algorytm wyszukiwania liczby w danym zbiorze.
- przedstawia algorytm pisemnego dodawania dwóch liczb;
- przedstawia algorytm pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej
- wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza;
- używa autosumowania.
- rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach.
- wprowadza proste serie daty i czasu za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.

- 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
- korzysta z aplikacji pokazującej wygląd nieba.
- krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek;
- wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu

Dobry

Uczeń:

- wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła.
- modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;
- wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.
- zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu;
- 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.
- nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów
- tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku;
- eksportuje plik tekstowy do pliku PDF.
- przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur.
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm.
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia;
- korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych.
- 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.
- włącza mechanizm prostego filtrowania, filtruje dane
- 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.
- wyjaśnia znaczenie odbiorów: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW;
- wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji **DW** i **UDW**.
- korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu
- wyszukuje i wykonuje ćwiczenia z matematyki.
- wymienia i opisuje siostrzane projekty Wikipedii;
- sprawnie wyszukuje informacje w Wikipedii i jej siostrzanych projektach.
- omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach.
- korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (Google Earth) i telefonie
- sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat
- ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym;
- opisuje funkcje znaków niedrukowalnych.

Bardzo dobry

Uczeń:

- zna cele DBI,
- organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania.
- 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;
- prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.
- tworzy film z prezentacji;
- dba o estetykę prezentacji;
- prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.
- wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność;

- usuwa z systemu pliki tymczasowe.
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur.
- wykorzystuje narzędzie **Tekst** w edytorze grafiki wektorowej i grafikę do tworzenia dokumentów.
- dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań;
- projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm;
- korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych;
- definiuje własny blok z parametrem.
- wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń;
- tworzy nowy blok z parametrami.
- projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia;
- korzysta z komunikacji z użytkownikiem.
- projektuje program realizujący algorytm wyszukiwania liczby w danym zbiorze
- realizuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej.
- wprowadza serie i wykonuje obliczenia na danych.
- sortuje i filtruje dane uzyskując odpowiedzi na zadane pytania;
- pracuje w grupie na Dysku Google.
- wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza
- korzysta z funkcji matematycznej **LOS.ZAKR** oraz funkcji statystycznej **LICZ.JEŻELI**;
- kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń;
- wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych.
- odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików;
- korzysta z kodów QR.
- pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip;
- rozpakowuje plik skompresowany zip.
- stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze.
- wyszukuje interesujące go treści z innych przedmiotów.
- korzysta z zawartości siostrzanych projektów Wikipedii.
- wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne
- samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie,
- wyszukuje w Internecie zdjęcia ciał niebieskich.
- korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w Internecie.
- stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem;
- wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych;
- tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego

Celujący

Uczeń:

- wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z Internetu;
- czynnie uczestniczy w organizacji DBI na terenie szkoły.
- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
- organizuje pracę grupy;
- przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera;
- prowadzi część lekcji dotyczącą podzespołów komputera wpływających na jego sprawność
- analizuje liczbę porównań algorytmu.
- wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów.
- analizuje zamianę bloków na kod programu w językach Python lub JavaScript.
- modyfikuje zrealizowane algorytmy pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb).
- potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych.
- samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych.
- formułuje własne propozycje wykorzystania zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów.
- potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je w arkuszu
- posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer.
- tworzy własne kody QR.
- sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików
- samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego.
- systematycznie korzysta z Akademii Khana.
- redaguje artykuły w wybranych projektach Wikimediów.
- opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy.

- wyszukuje w Internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich
- wyszukuje w Internecie strony z literaturą i korzysta z nich