

Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki w klasie VI

Uczeń

Zagadnienie	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena Bardzo dobra	Ocena Celująca
Zasady bezpiecznej pracy z komputerem	<p>Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej.</p> <p>Wie, gdzie i jak można uzyskać pomoc w razie wystąpienia zagrożeń związanych z pracą z komputerem i (lub) internetem</p>	<p>Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP</p> <p>Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze i na pendrivie</p> <p>Wie jaka jest właściwa postawa podczas pracy przy komputerze</p>	<p>Zawsze przestrzega wszystkich zasad BHP obowiązujących w pracowni</p> <p>Przyjmuje właściwą postawę podczas pracy z komputerem</p>	<p>Biegłe wymienia rodzaje licencji programów komputerowych</p>	
Programowanie	<p>Zapisuje w wizualnym języku programowanie proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń</p>	<p>Zapisuje w wizualnym języku programowanie proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń iteracyjnych</p>	<p>Zapisuje w wizualnym języku programowanie proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń</p>	<p>Zapisuje w wizualnym języku programowanie proste algorytmy z wykorzystaniem zdarzeń</p>	<p>Samodzielnie tworzy prosty program sterujący obiektem na ekranie komputera</p>

	sekwencyjnych		warunkowych	jednoczesnych Zapisuje w wizualnym języku programowania algorytmy mnożenia dwóch liczb, zgadywania liczby z zakresu kolejnych liczb uporządkowanych	
		Potrafi korzystać z przycisku do uruchamiania animacji	Korzysta z kodu rysunku do tworzenia postaci żółwia	Korzysta w żółwi mających postać kodu rysunku do tworzenia animacji	
Zapis dwójkowy liczb			Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi	Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy	
Zrzuty ekranu		Tworzy zrzuty ekranu	Opracowuje zrzuty ekranu w edytorze grafiki	Wykorzystuje zrzuty ekranu do tworzenia instrukcji w edytorze tekstu oraz w programie do tworzenia prezentacji z wykorzystaniem narracji	
Infografika	Tworzy dokument	Przygotowuje prostą	Aktywnie poszukuje	Tworzy infografiki na	

	zawierający tekst	grafikę	informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł informacji	wybrany temat	
W internecie	Zna różnice pomiędzy wyszukiwarką i przeładowarką internetową	Potrafi podać przykłady przeładowarek internetowych i wyszukiwarek w tym wyszukiwarek plików Creative Commons	Potrafi odróżnić hasło wyszukiwawcze od adresu internetowego i podać elementy adresu internetowego		
	Zna rodzaje licencji autorskich	Zawsze podaje źródła	Przestrzega praw autorskich		
	Zna zasady bezpieczeństwa i stosuje je w praktyce				
			Wymienia wady i zalety pracy w chmurze Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu		
	Korzysta z automatycznego tłumaczenia tekstu w serwisie Google	Podaje przykłady stron i programów z których można się uczyć języków obcych			
	Wie, co to jest Wikipedia	Korzysta w podstawowym	Sprawnie wyszukuje informacje w		

		zakresie z artykułów umieszczonych w Wikipedii	Wikipedii i jej siostrzanych projektach		
	Zna zasady wyboru bezpiecznego hasła do konta internetowego	Samodzielnie tworzy bezpieczne hasło internetowe			
	Wie, co to jest blog	Potrafi scharakteryzować najważniejsze elementy bloga.	Prezentuje przykłady wybranych przez siebie blogów profesjonalnych, edukacyjnych i związanych ze swoim hobby		
Grafika wektorowa	Potrafi zapisać obrazek ze strony internetowej	Potrafi wymienić różnice między grafiką rastrową i wektorową	Wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej, zapisuje je w postaci pliku PNG żądanej wielkości	Wprowadza zmiany w wyszukiwanych klipartach, edytując je w edytorze online	
Arkusz kalkulacyjny	Wprowadza tekst i liczy	Dodaje i usuwa kolumny		Sortuje i filtruje dane	
			Korzysta z funkcji SUMA	Korzysta z mechanizmu kopiowania formuł	Odgaduje formuły użyte do utworzenia serii danych
			Wpisuje daty do arkusza	Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do	

				arkusza	
				Korzysta z funkcji Randbetween i licz.jeżeli	