

SZKOŁA PODSTAWOWA
im. Jana Pawła II w Łososinie Dolnej

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

klasa VI

NAUCZYCIELE PROWADZĄCY ZAJĘCIA

1. Zbigniew Rusnak

1. Lekcje z aplikacjami

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i internetem • wymienia czynniki spowalniające pracę komputera • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; • wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela • tworzy dokument tekstowy • z pomocą nauczyciela tworzy prezentację • z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne • tworzy dokument tekstowy; • przygotowuje prostą grafikę • 	<ul style="list-style-type: none"> • Spełnia wymagania oceny dopuszczającej • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu; • przygotowuje zrzut ekranu. • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do tworzenia prezentacji; • tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu • wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; • tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne • pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego; • sprawnie współpracuje w grupie. 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia wymagania oceny dostatecznej • 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) • nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów. • przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; • tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur geometrycznych • modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej; • zamienia fotografię na grafikę wektorową • aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł. 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia wymagania oceny dobrej • dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych). • tworzy film z prezentacji; • dba o estetykę prezentacji; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. • tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych. • wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów. • tworzy infografiki na wybrany temat; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia wymagania oceny bardzo dobrej • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań • organizuje pracę grupy

2. Lekcje ze Scratchem				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela opisuje sposób mnożenia dwóch liczb opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia skutecznie wyszukuje liczbę w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych. opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; tworzy duszki przyciski. 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny dopuszczającej tworzy w Scratchu listę; losuje wartości liczbowe z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym. planuje sposób mnożenia dwóch liczb; z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie. z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia. planuje wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny dostatecznej dokonuje analizy prostego zadania na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum. na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym. na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie. na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> Spełnia wymagania oceny dobrej projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum lub maksimum projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym. projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie; 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 w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt; korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; definiuje własny blok z parametrem. 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny bardzo dobrej znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum i maksimum jednocześnie rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów doskonali projekt według własnych pomysłów; analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly
3. Lekcje z liczbami				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> opisuje, na czym polega kod paskowy; opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury. 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny dopuszczającej zamienia kod paskowy na liczby; 	<ul style="list-style-type: none"> Spełnia wymagania oceny dostatecznej zamienia liczby na kod paskowy; 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny dobrej zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; 	<ul style="list-style-type: none"> Spełnia wymagania oceny bardzo dobrej posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci

<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela opisuje sposób 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. korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb; przedstawia sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej. wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza 	<ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR 	<ul style="list-style-type: none"> odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików. realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej. wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych 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 statystycznej LICZ.JEŻELI; kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych. 	<ul style="list-style-type: none"> ciągu jedynek i zer; tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb). potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowany 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 obliczeniowo w arkuszu
--	---	---	--	---

4. Lekcje w sieci

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem; wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy korzysta z portalu do nauki 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny dopuszczającej włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome. korzysta z automatycznego tłumaczenia online 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny dostatecznej tworzy animację na podstawie prostego rysunku wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW; wysyła wiadomość do 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny dobrej zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; powiela klatki animacji; wstawia tło animacji pakuje wybrane pliki do pliku 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia wymagania oceny bardzo dobrej wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe. sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików

<p>języka angielskiego;</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice • z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana • wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu 	<ul style="list-style-type: none"> • na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana • wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne • krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek • 	<p>wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu • wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje • omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach. • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (np. Google Earth) i telefonie. • ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym; • opisuje funkcje znaków niedrukowalnych 	<p>skompresowanego zip;</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpakowuje plik skompresowany zip • wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów • samodzielnie postępuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie; • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego • systematycznie korzysta z Akademii Khana • opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy • wyszukuje w internecie strony z literaturą i korzysta z nich • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
--	---	---	--	---

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

W stosunku do uczniów posiadających opinię lub orzeczenie wydane przez Poradnię Psychologiczno-Pedagogiczną powyższe wymagania będą realizowane zgodnie z zaleceniami dotyczącymi dostosowania wymagań zawartymi w opiniach i orzeczeniach.