

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI W KLASIE VI

Poziomy wymagań edukacyjnych:

K – konieczny – ocena dopuszczająca (2)

P – podstawowy (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą) – ocena dostateczna (3)

R – rozszerzający (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dostateczną) – ocena dobra (4)

D – dopełniający (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dobrą) – ocena bardzo dobra (5)

W – wykraczający (oprócz spełnienia wymagań na ocenę bardzo dobrą) – ocena celująca (6)

Treści nieobowiązkowe zapisano *kursywą*.

1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci	• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci	• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania	• zna podstawowe cechy internetu • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie	• proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
• zna zasady tworzenia silnych haseł	• rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej	• wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna	• proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie	• świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
• wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych	• stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji	• ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie	• wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia	• porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
• <i>wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)</i>	• <i>podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym</i>	• <i>wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI</i>	• <i>tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki</i>	• <i>krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI</i> • <i>weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy</i>
2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym				

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
- wprowadza dane do komórek - zmienia szerokość kolumn	formatuje komórki	- dodaje arkusze do skoroszytu - kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy	- zmienia nazwy arkuszy - zmienia kolory kart arkuszy	przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	- używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości - porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	- wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji - korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
tworzy formuły do obliczeń	w formułach wykorzystuje adresy komórek	wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
prezentuje dane na wykresie	zmienia wygląd wykresu	dodaje lub usuwa elementy wykresu	dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów	zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	- buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu - programuje skutek odebrania komunikatu	tworzy prostą grę zręcznościową	edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

•buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych	•tworzy listę w programie Scratch	•wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry	•tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie	•rozbudowuje grę o dodatkowe elementy
4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
•tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	•pracuje na warstwach	•zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	•modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	•podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki •świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
•zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	•kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	•rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	•wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	•tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
•tworzy stronę główną projektu •wybiera układ elementów na stronie	•dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst	•wstawia zdjęcia i grafikę do projektu	•tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami	•tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.