



### Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy VI

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu;
- z pomocą nauczyciela przygotowuje prostą grafikę, również w edytorze grafiki wektorowej;
- z pomocą nauczyciela tworzy prostą prezentację;
- układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela;
- 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;
- w podstawowym zakresie korzysta ze wskazanych aplikacji, serwisów i zasobów internetu.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę dopuszczającą, dodatkowo:

- sprawnie współpracuje w grupie;
- wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; tworzy listę numerowaną, przygotowuje zrzut ekranu;
- w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do prezentacji;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej proste figury geometryczne, pisze tekst;
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu programy realizujące algorytmy;
- w arkuszu kalkulacyjnym wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem wprowadzonych danych;
- zamienia kod paskowy na liczby;
- z pomocą nauczyciela korzysta ze wskazanych aplikacji, serwisów i zasobów internetu.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę dostateczną, dodatkowo:

- aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł;
- modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;
- zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek, modyfikuje tekst;
- na podstawie wskazówek w instrukcji projektuje w Scratchu programy realizujące algorytmy;
- wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych, filtruje dane;
- zamienia liczby na kod paskowy;
- korzysta ze wskazanych aplikacji, serwisów i zasobów internetu, sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę dobrą, dodatkowo:

- dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie);
- tworzy film z prezentacji; dba o estetykę prezentacji; nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek, wykorzystuje narzędzie **Tekst** w edytorze grafiki;
- projektuje w Scratchu program realizujący algorytmy;
- korzysta z funkcji matematycznych oraz funkcji statystycznych, wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych;
- zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer;
- sprawnie i samodzielnie posługuje się aplikacjami, serwisami.



Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę bardzo dobrą, dodatkowo:

- organizuje pracę grupy;
- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań;
- rozbudowuje w Scratchu programy realizujące algorytmy;
- w arkuszu kalkulacyjnym potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych;
- samodzielnie wyszukuje i korzysta z aplikacji, serwisów i zasobów internetu;
  
- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania;
- Jest aktywny na lekcji i pomaga innym, sprawnie prezentuje wykonane prace publicznie;
- Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny.