

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE W KLASIE 6  
opracowane na podstawie podręcznika:

Informatyka Europejczyka. Podręcznik do informatyki dla szkoły podstawowej. Klasa 6

ROZDZIAŁ I. Bezpieczna praca z komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>1.3, 11.3a, 3d, 4, 111.1a, lb, 2a, 2c, 2d, IV, V. 1,</p> <p>Internet</p>	<p>Szczegółowo omawia i przestrzega zasad zachowania w pracowni komputerowej.</p> <p>Wie, które urządzenia są wyposażone w układy elektroniczne pozwalające sterować ich pracą, omawia zasady ich działania</p> <p>Wymienia i omawia zasady działania urządzeń opartych na technologii cyfrowej</p> <p>Wyszukuje, selekcjonuje i wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac zgodnie z prawem,</p> <p>Zna i stosuje się do zasad pracy w chmurze,</p> <p>Zna zagrożenia związane z powszechnym dostępem do sieci, przestrzega zasad pracy w sieci</p> <p>Zna zagrożenia związane z powszechnym dostępem do sieci, przestrzega zasad pracy w sieci</p> <p>Rozpoznaje, nazywa i objaśnia zagrożenia wynikające z</p>	<p>Omawia najważniejsze zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich.</p> <p>Wie, które urządzenia są wyposażone w układy elektroniczne pozwalające sterować ich pracą</p> <p>Wymienia urządzenia oparte na technologii cyfrowej</p> <p>Wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania zadań zgodnie z prawem,</p> <p>Zna i stosuje się do zasad pracy w chmurze,</p> <p>Zna zagrożenia związane z powszechnym dostępem do sieci, stara się przestrzegać najważniejszych zasad pracy w sieci</p> <p>Wie czym jest wirus komputerowy</p> <p>Zna skutki działania wirusa</p> <p>Zna podstawowe sposoby ochrony systemu przed wirusami</p>	<p>Zna regulamin pracowni komputerowej i przestrzega go.</p> <p>Wymienia urządzenia oparte na technologii cyfrowej i z niewielką pomocą nauczyciela</p> <p>Kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w Internecie informacje z różnych dziedzin,</p> <p>Wyszukuje wskazane treści w Internecie i potrafi zastosować je w zadaniach zgodnie z prawem,</p> <p>Zna i stosuje się do zasad pracy w chmurze,</p> <p>Zna najważniejsze zagrożenia związane z powszechnym dostępem do sieci, stara się przestrzegać znanych zasad pracy w sieci</p> <p>Wie czym jest wirus komputerowy</p> <p>Zna skutki działania wirusa</p>	<p>Zna zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego.</p> <p>Wymienia najważniejsze urządzenia oparte na technologii cyfrowej</p> <p>Na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,</p> <p>Potrafi wyszukiwać wskazane treści w Internecie</p> <p>Potrafi wymienić kilka zagrożeń związanych z powszechnym dostępem do sieci</p> <p>Pracuje w chmurze</p> <p>Zna podstawowe sposoby ochrony systemu przed wirusami</p> <p>Wie co to jest program antywirusowy</p>	<p>Wymienia przynajmniej dwie zasady zachowania w szkolnej</p> <p>Potrafi wymienić kilka urządzeń opartych na technologii cyfrowej</p> <p>Otwiera i obsługuje przeglądarkę oraz wyszukiwarkę internetową,</p> <p>Z pomocą nauczyciela wyszukuje poznane treści w Internecie</p> <p>Pracuje w chmurze</p> <p>Z pomocą nauczyciela wymienia najważniejsze zagrożenia związane z powszechnym dostępem do sieci</p> <p>Rozumie czym jest wirus komputerowy i jakie mogą być objawy zainfekowanego komputera</p>	<p>Lekceważy regulamin szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>Nie wykonuje powierzonych zadań, nawet z pomocą nauczyciela.</p> <p>Potrafi korzystać z Internetu, ale opracowane zadania nie są zgodne z poleceniami.</p> <p>Nie wypowiada się na zajęciach.</p> <p>Nie podejmuje żadnych prac.</p>

	niewłaściwego korzystania z komputera;					
--	---	--	--	--	--	--

## ROZDZIAŁ II. Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1.3, 11.3a, 31), 3d, 4, 111. 1a, 1b, 2, IV.I 3, v.1,  Prezentacje multimedialne PowerPoint	Na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,  Tworzy ciekawe prezentacje multimedialne z zastosowaniem ścieżek ruchu  Omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania.  Objaśnia różnicę między pokazem automatycznym i sterowanym za pomocą myszki,  Objaśnia zasady pracy z programem do tworzenia prezentacji i przeprowadzania jej pokazu oraz sposób obsługi tego programu.	Objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji,  Korzysta z szablonów  Samodzielnie tworzy ciekawą animację i prezentację multimedialną,  Gromadzi i opracowuje wszystkie składniki zaprojektowanej prezentacji,  Wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,  Wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji, Dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów,  Sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.	Uruchamia i modyfikuje przykładową prezentację,  Przy pomocy nauczyciela analizuje budowę przykładowej prezentacji,  Wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,  Umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie,  Według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,  Z pomocą nauczyciela: - wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji, - ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów,	Wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,  Przy pomocy nauczyciela otwiera wcześniej przygotowaną prezentację, zapoznaje się z jej zawartością,  Zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,  Według wskazówek tworzy prezentację multimedialną,  Wprowadza tekst i wstawia elementy graficzne,  Dodaje i usuwa slajdy, korzystając z paska menu, Zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach,  Z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji.	Nazywa poznany na lekcji program do tworzenia prezentacji multimedialnych,  Otwiera nowy dokument,  Zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,  Przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne,  Z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację.	Nie tworzy prezentacji multimedialnych  Nie podejmuje żadnych prac;

<p>Edytor tekstu MS Word</p>	<p>Omawia możliwości edytora tekstu, Poprawnie dzieli tekst na akapity, Opracowuje krzyżówki informatyczne z właściwym formatowaniem tabel Redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu, Dzieli tekst na kolumny, numeruje strony w dokumencie tekstowym dowolnym sposobem, Opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,</p>	<p>Wyjaśnia, na czym polega czynność redagowania tekstu w edytorze tekstu, Potrafi wyszukać słowo w dokumencie tekstowym i zastąpić je innym Tworzy własne krzyżówki stosując i formatując table Stosuje w dokumencie podział na kolumny, nagłówek i stopkę Wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi; Stosuje efekt wypełnienia strony, znak wodny oraz obramowanie Ustawia prawidłowo położenie tekstu względem obrazka Prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), Przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>Wyjaśnia, na czym polega czynność redagowania tekstu w edytorze tekstu, Według instrukcji potrafi wyszukać słowo w dokumencie tekstowym i zastąpić je innym Tworzy własne krzyżówki stosując i formatując table przy niewielkiej pomocy nauczyciela Stosuje w dokumencie nagłówek i stopkę Z niewielką pomocą nauczyciela dzieli tekst na kolumny Stosuje efekt wypełnienia strony, znak wodny oraz obramowanie Z niewielką pomocą nauczyciela ustawia prawidłowo położenie tekstu względem obrazka Według instrukcji przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>Wie, na czym polega czynność redagowania tekstu w edytorze tekstu, Tworzy własne krzyżówki stosując i formatując table przy pomocy koleżeńskiej lub nauczyciela, Stosuje w dokumencie numerowanie stron, Z pomocą nauczyciela ustawia prawidłowo położenie tekstu względem obrazka oraz dzieli tekst na kolumny Prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu, Z niewielką pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>Rozumie, na czym polega czynność redagowania tekstu w edytorze tekstu, Z pomocą nauczyciela potrafi wyszukać słowo w dokumencie tekstowym i zastąpić je innym Z pomocą nauczyciela potrafi utworzyć prostą tabelę Stosuje w dokumencie numerowanie stron Prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu Z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe Przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,</p>	<p>Nie tworzy dokumentów w edytorze tekstu Nie podejmuje żadnych prac;</p>
------------------------------	--	--	---	---	--	--

## ROZDZIAŁ III. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń;	Uczeń:
1.1, 21), 3, 11.1a, 2, 4, 111. lb, 2c, 2d, IV.I -3, v.1, 2 Algorytmy Scratch	<p>Samodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia,</p> <p>W programie Scratch tworzy gry złożone z kilku poziomów; określa warunki przejścia na dany poziom</p> <p>Tworzy trudniejsze programy na zadany temat (Scratch),</p> <p>Projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania,</p> <p>Kreatywnie wykonuje zadania związane z programowaniem</p>	<p>Wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach,</p> <p>W programie Scratch tworzy gry dla dwóch graczy,</p> <p>Stosuje w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia (wyprowadzanie wyników na ekran),</p> <p>Zapisuje w postaci programu (Scratch) wybrany algorytm z warunkami, np. sprawdzenie, która z dwóch wprowadzonych różnych liczb jest większa,</p> <p>Wykonuje zadania związane z programowaniem</p>	<p>Korzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie, Z niewielką pomocą koleżeńską lub nauczyciela tworzy gry na dwóch poziomach w programie Scratch,</p> <p>Tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń,</p> <p>Zapisuje w postaci programu (Scratch) algorytm obliczenia sumy z dwóch liczb wprowadzanych z klawiatury,</p> <p>Zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami,</p> <p>Modyfikuje program,</p> <p>Z niewielką pomocą wykonuje zadania związane z programowaniem</p>	<p>Stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe,</p> <p>W programie Scratch tworzy prostą grę, w której steruje jednym obiektem na ekranie,</p> <p>Z pomocą nauczyciela zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych,</p> <p>Z pomocą nauczyciela zapisuje w postaci programu algorytm odejmowania i dodawania liczb</p> <p>Z pomocą wykonuje zadania związane z programowaniem</p>	<p>Z pomocą nauczyciela tworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym na ekranie,</p> <p>Zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; Z pomocą nauczyciela tworzy prosty program (Scratch), w którym stosuje powtarzanie poleceń</p> <p>Z pomocą innych steruje wybranymi robotami</p> <p>Z pomocą wykonuje proste zadania związane z programowaniem</p>	<p>Nie potrafi utworzyć prostych programów sterujących robotem,</p> <p>Nie umie zmodyfikować przygotowanego programu,</p> <p>Nie potrafi poprawnie sterować robotami</p>

## ROZDZIAŁ IV. Poznajemy różne narzędzia informatyczne i ich zastosowanie do analizy i rozwiązywania problemów

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń;	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1.2a, 3, 11.3c, 4, 11.1. 1b, 2c, 2d, IV.I - 3, v.1, 2, 4  Arkusz kalkulacyjny Excel	Wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza,  Wie, że pojęcie arkusz kalkulacyjny można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwa zastosowania.  Samodzielnie wykonuje zadania z zastosowaniem wybranych funkcji  Właściwie dobiera rodzaje wykresów do prezentowanych danych	Objasnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego,,  Zna pojęcia: komórka, komórka bieżąca, zakres komórek, adres, pasek formuły, formuła,  Umie korzystać z funkcji: suma, średnia, min, max  Formatuje arkusz, dodaje obramowanie i wypełnienie komórek  Umie sortować dane  Tworzy i modyfikuje samodzielnie wykresy	Omawia przeznaczenie i zalety arkusza kalkulacyjnego,  Wyjaśnia pojęcia: komórka, komórka bieżąca, adres, zakres komórek, pasek formuły,  Wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły,  Zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia korzystając z funkcji suma, średnia, min, max,  Tworzy i modyfikuje wskazane wykresy	Wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego,  Zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza,  Wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, zapisuje proste formuły.  Oblicza wartość podanych wyrażeń arytmetycznych,  Z pomocą nauczyciela modyfikuje wykresy	Nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny,  Otwiera nowy dokument i wprowadza dane według wskazówek,  Zmienia zawartość wskazanych komórek,  Przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia i tworzy wykresy,	Nie potrafi pracować w arkuszu kalkulacyjnym mimo pomocy nauczyciela  Nie podejmuje żadnych prac;
Internet / PowerPoint / Tworzenie filmów	Zna, wyszukuje i korzysta z bezpłatnych portali internetowych, aby poszerzyć wiedzę.  Przygotowuje bardzo ciekawy album fotograficzny z podpisami,  Kadruje, formatuje i koryguje zdjęcia.  Tworzy ciekawe filmy ze zdjęć w edytorze filmów.  Dodaje i dopasowuje muzykę do prezentacji.	Zna i korzysta ze wskazanych portali internetowych w celach edukacyjnych.  Przygotowuje w programie PowerPoint ciekawy album fotograficzny.  Modyfikuje zdjęcia, potrafi usunąć efekt czerwonych oczu.  Wstawia filmy i muzykę do prezentacji.  Tworzy ciekawe filmy ze zdjęć w edytorze filmów.	Zna wybrane edukacyjne portale internetowe i czasem z nich korzysta  Przygotowuje w programie PowerPoint album fotograficzny.  Wstawia i z niewielką pomocą nauczyciela formatuje zdjęcia.  Z niewielką pomocą nauczyciela wstawia filmy i muzykę do prezentacji. Tworzy filmy ze zdjęć w edytorze filmów.	Wyszukuje w sieci wskazane edukacyjne portale internetowe  Przygotowuje w programie PowerPoint album fotograficzny z niewielką pomocą nauczyciela.  Z pomocą nauczyciela wstawia filmy i muzykę do prezentacji.  Z pomocą nauczyciela tworzy filmy ze zdjęć w edytorze filmów.	Z pomocą nauczyciela wyszukuje w sieci wskazane edukacyjne portale internetowe  Przygotowuje w programie PowerPoint album fotograficzny korzystając z pomocy koleżeńskiej lub z pomocą nauczyciela.  Z pomocą nauczyciela tworzy filmy ze zdjęć w edytorze filmów. Ma problemy z doбором zdjęć.	Nie potrafi wyszukać wskazanych portali edukacyjnych i korzystać z nich  Nie podejmuje zadanych prac.

--	--	--	--	--	--	--