**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY**

**INFORMATYKA KLASA VI**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Uczeń wykracza poza program nauczania, tworząc innowacyjne projekty, samodzielnie poszerzając wiedzę lub osiągając sukcesy w konkursach informatycznych.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ocena dopuszczająca Uczeń:** | **Ocena dostateczna Uczeń:** | **Ocena dobra Uczeń:** | **Ocena bardzo dobra Uczeń:** | **Ocena celująca Uczeń:** |
| **I półrocze** | | | | |
| * 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 |
| * *wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)* | * *podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym* | * *wymienia szanse i zagrożenia związane  z rozwojem AI* | * *tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki* | * *krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI* * *weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy* |
| * 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 |
| * zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym * tworzy formuły * wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego * prezentuje dane na wykresie * tworzy dokumenty w chmurze * udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze * współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze * gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego | | | | |
| **II półrocze** | | | | |
| * 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 określającereakcję 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 |
| * 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. |
| * tworzy obrazy w programie GIMP * wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP * wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem | | | | |

*\*Kursywą wyróżniono temat dodatkowy i związane z nim wymagania na poszczególne oceny.*

**Sposoby sprawdzania umiejętności:**

– Ćwiczenia samodzielne na lekcji (minimum 3 w półroczu)

– Sprawdzian w zależności od tematyki wykonywany z użyciem komputera lub w postaci pracy pisemnej bez użycia komputera (minimum 1 w roku)

– Aktywność na zajęciach lekcyjnych.

Uczeń ma prawo zgłosić na początku lekcji, że jest nieprzygotowany raz w ciągu półrocza, zapis ten nie dotyczy zapowiedzianych sprawdzianów i nie obowiązuje na dwa tygodnie przed końcem półrocza i końcem roku.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej- zgodne z zapisami w statucie szkoły.