

**Wymagania edukacyjne z przedmiotu „Informatyka”  
w klasie 6A w roku szkolnym 2023/2024**

1. **Wymagania konieczne** (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. **Wymagania podstawowe** (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. **Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. **Wymagania dopełniające** (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. **Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Wymagania zamieszczone w przedmiotowym systemie oceniania zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie oceniania uczniów. Są propozycją, którą należy dostosować do możliwości zespołu klasowego.

W przedmiotowym systemie oceniania zostały oznaczone następujące kategorie taksonomiczne celów nauczania:

**A** – zapamiętanie wiadomości,

**B** – zrozumienie wiadomości,

**C** – stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych,

**D** – stosowanie wiadomości w sytuacjach nowych.

ocena śródroczna				
Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<p align="center"><b>Bezpieczna pracownia</b></p> <p>(A) Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. (C) Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. (A) Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych. (B)</p>				
<p align="center"><b>Bieganie po ekranie.</b></p> <p align="center">Poznajemy programy: Logomocja Imagine –edytor postaci, Pivot Animator</p>				
<p>(A) Zna pojęcie „animacja poklatkowa”.</p> <p>(B) Potrafi powiedzieć, na czym polega tworzenie animacji poklatkowej.</p> <p>(C) Zmienia ułożenie części postaci i dodaje klatki.</p>	<p>(C) Tworzy prostą animację, w której ruchy animowanej postaci nie są płynne.</p> <p>(C) Ustawia rozmiar klatki animacji.</p>	<p>(C) Tworzy animację z namalowanym przez siebie tłem, animacja przedstawia idącą postać, jednak jej ruchy nie zawsze są odpowiednio płynne.</p>	<p>(C) Tworzy animację, w której ruchy animowanej postaci są płynne.</p>	<p>(D) Przygotowuje animację przedstawiającą patyczaka skaczącego w dal, tworzy figury potrzebne do animacji oraz tło.</p>
<p>(B) Uruchamia okno tworzenia nowej postaci.</p> <p>(C) Z pomocą nauczyciela buduje nową figurę i dodaje ją do animacji.</p>	<p>(C) Samodzielnie tworzy postać oraz różne rekwizyty, które wykorzysta w projekcie. (C)</p> <p>Dodaje utworzone figury do projektu</p>	<p>(C) Modyfikuje wygląd utworzonych figur.</p> <p>(C) Tworzy animację przedstawiającą kucharza przygotowującego wybrane danie, mogą występować pewne niedociągnięcia.</p>	<p>(C) Animacja jest przygotowana w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły.</p>	<p>(D) W zespole przygotowuje scenariusz animacji, a następnie animację na jego podstawie.</p>

	i rozmieszcza je na scenie.			
(D) W zespole tworzy animację przedstawiającą postać poruszającą się po określonej trasie i pokonującą różne przeszkody.				
<p style="text-align: center;"><b>Nie tylko kalkulator.</b> Odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel 2013</p>				
(A) Zna pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”. (B) Podaje adres wskazanej komórki. (C) Dodaje nowe arkusze.	(C) Wypełnia komórki danymi. (C) Potrafi zmienić szerokość kolumny. (B) Porusza się między arkuszami.	(C) Zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy. (C) Formatuje komórki. (B) Potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują.	(D) Potrafi skopiować dane z jednego arkusza i wkleić je do innego arkusza.	(D) Prowadzi w programie Excel dziennik zmian pogodowych – zapisuje w oddzielnych arkuszach wyniki obserwacji pogody w ciągu kolejnych dni.
(A) Zna pojęcia „nagłówek kolumny”, „seria danych”, „sortowanie”.	(C ) Zmienia sposób wyświetlania daty. (C) Tworzy serie danych.	(C) Sortuje alfabetycznie dane w komórkach	(C) Stosuje formatowanie warunkowe i sortowanie niestandardowe	(D) Stosuje opcję Filtruj w celu wyświetlenia danych spełniających określone kryteria.
(A) Zna pojęcia formuły i funkcji.	(C) Stosuje formuły i funkcje do wykonywania prostych obliczeń na wartościach	(C) Tworzy tabelę z przychodami i wydatkami w poszczególnych miesiącach roku.	(C) Tworzy w arkuszu tabelę obliczającą budżet kieszonkowy dla poszczególnych miesięcy w roku.	(D) Tworzy formułę obliczającą wskaźnik BMI i formatuje komórkę z wynikiem w zależności od

(B) Z pomocą nauczyciela wpisuje do arkusza podstawowe formuły.	wpisanych w komórkach.		(B) Zna funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn.	otrzymanego w niej wyniku.
(C) Z pomocą nauczyciela tworzy wykres kolumnowy.	(C) Formatuje utworzony wykres.	(C) Dobiera rodzaj wykresu do typu danych.	(C) Dodaje, usuwa i zmienia elementy wykresu.	(D) Tworzy w grupie formularz ankiety, a następnie przeprowadza ją w klasie. Tworzy w arkuszu programu Excel tabelę z wynikami i sporządza wykres. Analizuje wyniki ankiety i zapisuje wnioski w programie MS Word.