

WYMAGANIA EDUKACYJNE INFORMATYKA KLASA 6

I PÓŁROCZE

1. Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- Rozwiązuje nietypowe problemy konstrukcyjne w 3D oraz kalkulacyjne w arkuszu, potrafiąc samodzielnie odnaleźć rozwiązanie za pomocą funkcji „Pomocy” lub eksperymentów.
- Tworzy autorskie, wysoce zaawansowane projekty 3D gotowe do wydruku na drukarce 3D.
- Biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami, korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia, stosuje rozwiązania nietypowe, racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach.
- Angażuje się w pracy nad projektem w grupach.
- Wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracę nad redagowaniem gazetki szkolnej.

2. Ocena bardzo dobra

Uczeń samodzielnie:

- Stosuje automatyczne adresowanie względne przy kopiowaniu formuł w arkuszu oraz interpretuje dane z wykresów, wyciągając wnioski.
- Projektuje funkcjonalny model 3D (np. breloczek, prosty dom), precyzyjnie wykorzystując otwory (wycinanie w bryłach) oraz dokładne wymiarowanie (linijkę).
- Tworzy prezentację dostosowaną do odbiorców, stosując logiczny układ slajdów i rezygnując z nadmiaru rozpraszających efektów.

3. Ocena dobra

Uczeń sprawnie i samodzielnie:

- Zaprojektuje tabelę w arkuszu (nagłówki, obramowanie, typ danych) oraz wygeneruje poprawny wykres słupkowy lub kołowy dla podanych danych.
- Tworzy złożone kształty 3D w Tinkercad poprzez dokładne dopasowywanie brył, unoszenie ich w osi Z oraz używanie funkcji grupowania.
- Dbą o estetykę prezentacji: zachowuje odpowiednie proporcje tekstu do grafiki i spójność czcionek.

4. Ocena dostateczna

Uczeń samodzielnie:

- Wprowadza proste formuły matematyczne (dodawanie, odejmowanie, mnożenie) w arkuszu kalkulacyjnym.
- Modyfikuje obiekty 3D: potrafi zmienić ich wymiary, obrócić oraz przemieścić na płaszczyźnie roboczej Tinkercad.
- Wstawia tekst i grafikę do prezentacji multimedialnej oraz zapisuje plik we wskazanym folderze.

5. Ocena dopuszczająca

Uczeń z pomocą nauczyciela:

- Zalogować się do szkolnej sieci i chmury oraz otworzyć udostępniony plik.
- Wpisać dane (liczby i tekst) do gotowej tabeli w arkuszu kalkulacyjnym.
- Uruchomić program Tinkercad, wstawić na obszar roboczy podstawową bryłę 3D i zmienić jej kolor.
- Stworzyć prostą prezentację składającą się z 3 slajdów na bazie gotowego szablonu.

II PÓŁROCZE

1. Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- Koordynuje pracę zespołu podczas realizacji projektu w chmurze i wykazuje się nienaganną kulturą cyfrową.
- Projektuje rozbudowane gry lub animacje algorytmiczne o wysokim stopniu złożoności (np. gry wielopoziomowe), wykraczające poza standardowy materiał lekcyjny.

- Wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracę nad redagowaniem gazetki szkolnej.

2. Ocena bardzo dobra

Uczeń samodzielnie:

- Współpracuje w chmurze nad wspólnym projektem grupowym, sprawnie łącząc elementy tekstowe, graficzne i multimedialne.
- Tworzy interaktywną grę lub historyjkę (w Scratchu/Baltie) łącząc pętle, warunki, zmienne, dźwięki, komunikaty między obiektami oraz autorską narrację.
- Debuguje programy: samodzielnie znajduje i poprawia błędy logiczne w kodzie swoim lub kolegów.

3. Ocena dobra

Uczeń sprawnie i samodzielnie:

- Udostępnia zasoby w chmurze za pomocą linku i organizuje swoje pliki w sieciowych folderach.
- Buduje skrypty warunkowe (instrukcja „jeżeli... to”) w Scratchu/Baltie oraz tworzy zmienną (np. do zliczania punktów w grze lub kroków).
- Wyróżnia podstawowe kroki algorytmiczne: potrafi przeanalizować prosty problem z życia codziennego i zapisać jego rozwiązanie w postaci programu.

4. Ocena dostateczna

Uczeń samodzielnie:

- Zapisuje pliki w chmurze i pobiera je na dysk lokalny.
- Steruje obiektem w Baltie/Scratchu za pomocą podstawowych zdarzeń (kliknięcie, klawisze) i upraszcza kod, stosując pętlę (iterację).
- Przedstawia rozwiązanie problemu w formie krótkiej prezentacji multimedialnej.
- Przestrzega zasad netykiety i potrafi wyjaśnić, czym są prawa autorskie.

5. Ocena dopuszczająca

Uczeń z pomocą nauczyciela:

- Zalogować się do chmury i otworzyć udostępniony plik.
 - Uruchomić środowisko Baltie oraz Scratch i ułożyć prosty algorytm liniowy (sekwencja ruchów).
 - Wskazać podstawowe zagrożenia w Internecie i wymienić trzy zawody, w których używa się komputera.
-