

Wymagania edukacyjne klasa 6

Zagadnienia	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)	Wymagania na ocenę dobrą	Wymagania na ocenę bardzo dobrą	Wymagania na ocenę celującą
	Uczeń:	Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą, oraz:	Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną, oraz:	Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą, oraz:	Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą, oraz:
Modyfikacja tabeli, przygotowanie listy numerowanej – edytor tekstu Microsoft Word.	z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu, wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela.	wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje, tworzy listę numerowaną.	modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli, wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.	dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie).	wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
Tworzenie rysunków z figur geometrycznych – edytor grafiki wektorowej Inkscape.	z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne.	wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów, tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne.	przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne, tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur geometrycznych.	tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych.	wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
Zastosowanie listy do przechowywania danych, znajdowanie najmniejszej i największej wartości.	z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę.	tworzy w Scratchu listę, losuje wartości liczbowe.	na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum.	projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum lub maksimum.	projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum i maksimum jednocześnie.
Zamiana liczb i liter na uproszczony kod paskowy, kodowanie liter, kod ASCII, obliczanie kodów ASCII za pomocą arkusza kalkulacyjnego.	opisuje, na czym polega kod paskowy, opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury.	zamienia kod paskowy na liczby; opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby.	zamienia liczby na kod paskowy; zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie.	zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików.	posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer; tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików.

Pisemne działania arytmetyczne, wykorzystanie funkcji logicznej JEŻELI – arkusz kalkulacyjny Microsoft Excel.	z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb.	przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb; przedstawia sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej.	realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania.	realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej.	modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb).
Tworzenie animacji poklatkowej w formacie MP4 – edytor online Wick.	opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor;	włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome.	tworzy animację na podstawie prostego rysunku.	zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; powiela klatki animacji; wstawia tło animacji.	wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe.