

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:
Reprezentacja danych. Systemy liczbowe: dziesiętny, dwójkowy i szesnastkowy. Bity i bajty. Korzystanie z Kalkulatora (widok programisty). Sposoby kodowania tekstu.	zna zasady tworzenia zapisu dwójkowego; posługuje się pojęciami bit i bajt	wykorzystuje Kalkulator do konwersji liczb między systemami dziesiętnym i dwójkowym	zna sposoby zamiany liczby dziesiętnych na dwójkowe i odwrotnie i posługuje się nimi	sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie; zna szesnastkowy sposób zapisu liczb; wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE)	sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych; przedstawia symboliczne zapis pozycyjny o wybranej podstawie
Wykorzystanie zdobytych umiejętności do utworzenia gry polegającej na przeprowadzeniu duszka przez labirynt. Wybieranie optymalnych poleceń w Scratchu.	tworzy nowy projekt w Scratchu wstawia tło z pliku	programuje sterowanie duszkiem	wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka po labiryncie	definiuje nowy blok, który uwzględnia dojście duszka do końca labiryntu	eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu; analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch
Wykorzystanie operacji modulo do sprawdzania parzystości liczby. Znajdowanie liczb pierwszych z podanego zakresu. Realizacja algorytmów w Scratchu.	z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo	sprawdza parzystość i pierwszość liczby	do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje instrukcję warunkową	do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż (...); znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu	eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu; analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch; wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania

Stosowanie podstawowego słownictwa informatycznego. Stosowanie różnorodnych sposobów pracy z tabelami w edytorze tekstu.	stosuje podstawowe słownictwo informatyczne; stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami – wstawianie, wypełnianie treścią	stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu; stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem	samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę – stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę; korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej	stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu; używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania potrafi ocenić rozwój języka informatycznego	wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania; samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami; posługuje się zaawansowanym informatycznym słownictwem; jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Posługiwanie się funkcjami schowka. Dzielenie dokumentu na sekcje. Wykonywanie zrzutów ekranu i ilustrowanie nimi dokumentów. Tworzenie strony tytułowej. Stosowanie stylów. Tworzenie spisu treści.	tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów	potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą schowka; potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument	pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem – portfolio tekstów, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, strukturę	wykorzystuje style, tworzy spis treści wielostronicowego dokumentu; tworzy stronę tytułową; dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony	wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania; przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu; jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Korygowanie niekorzystnych krzywizn. Usuwanie niepożądanych	z pomocą nauczyciela potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu	z pomocą nauczyciela potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów	samodzielnie potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu;	potrafi usunąć zbędne elementy obrazu, stosując narzędzie Klonowanie;	swobodnie posługuje się narzędziami programu GIMP; z rozważą i w sposób

elementów ze zdjęcia. Poprawianie ostrości obrazu. Stosowanie filtrów.			samodzielnie potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów; potrafi poprawić ostrość obrazu	stosuje filtry artystyczne	przemysłany stosuje filtry artystyczne
---	--	--	--	-------------------------------	---