

# Wymagania edukacyjne – Informatyka, klasa VI

| Ocena | Algorytmika                                                                                                          | Programowanie                                                                                | Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym                                                                           | Tworzenie prezentacji multimedialnych                                                                         | Zastosowania komputerów                                                                                          |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Nie potrafi uporządkować prostych obiektów ani wskazać zależności; nie rozumie pojęcia algorytmu.                    | Nie potrafi utworzyć prostego programu sterującego obiektem.                                 | Nie zna budowy tabeli arkusza; nie potrafi wprowadzić danych.                                                | Nie potrafi wymienić sposobów prezentowania informacji.                                                       | Nie potrafi wymienić żadnych zastosowań komputera.                                                               |
| 2     | Porządkuje obiekty według prostego kryterium (np. wielkość, długość); zapisuje w postaci algorytmu proste polecenia. | Tworzy prosty program sterujący obiektem graficznym; stosuje podstawowe powtarzanie poleceń. | Wypełnia danymi tabelę, stosuje funkcję SUMA; potrafi zaznaczyć zakres komórek.                              | Wymienia sposoby prezentowania informacji; tworzy prezentację z kilku slajdów zawierających tekst.            | Wymienia zastosowania komputera w szkole i w domu.                                                               |
| 3     | Wyjaśnia różnicę między porządkiem rosnącym a malejącym; zapisuje algorytm rozwiązania prostego problemu.            | Tworzy program z prostymi warunkami; stosuje zmienne do obliczeń; modyfikuje program.        | Zna pojęcia: wiersz, kolumna, komórka, adres komórki; tworzy wykres dla jednej serii danych.                 | Wykonuje prezentację z grafiką; uruchamia pokaz slajdów.                                                      | Wskazuje różne zastosowania komputerów w życiu codziennym; podaje zawody wymagające kompetencji informatycznych. |
| 4     | Formułuje algorytm rozwiązania problemu matematycznego; stosuje porządek sekwencyjny.                                | Stosuje wejście i wyjście danych; tworzy gry wielopoziomowe; testuje poprawność programów.   | Samodzielnie tworzy tabelę, wpisuje formuły z adresami komórek; tworzy wykres z legendą i etykietami danych. | Omawia etapy tworzenia prezentacji; dodaje animacje i przejścia; stosuje odpowiedni dobór kolorów i czcionek. | Omawia działanie urządzeń komputerowych; wskazuje zagrożenia związane z grami komputerowymi.                     |

|   |                                                                                                                 |                                                                                                                             |                                                                                                                          |                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                         |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 | Samodzielnie określa problem, analizuje go i proponuje rozwiązanie; tworzy algorytm na podstawie opisu zadania. | Projektuje animowane historyjki i gry; korzysta z własnych obiektów i animacji; stosuje warunki przejścia między poziomami. | Stosuje różne funkcje arkusza; formatuje wykresy; analizuje formuły i dane.                                              | Dbą o układ i estetykę slajdów; korzysta z przycisków akcji; zapisuje prezentację jako pokaz.                                                             | Wskazuje użyteczność komputerów w uczeniu się; korzysta z programów edukacyjnych; podaje przykłady nowych zastosowań komputerów.                        |
| 6 | Samodzielnie opracowuje algorytmy złożonych problemów i prezentuje rozwiązania                                  | Tworzy trudne programy na zadany temat; projektuje własne gry i animacje; optymalizuje kod.                                 | Stosuje różne funkcje arkusza, przygotowuje dane do analizy; tworzy zaawansowane wykresy; samodzielnie analizuje wyniki. | Tworzy prezentacje zgodne z zasadami profesjonalnej komunikacji; stosuje chronometraż i zmienia kolejność animacji; rozróżnia formaty plików prezentacji. | Wyszukuje informacje o najnowszych zastosowaniach komputerów; omawia historię komputerów; analizuje zagrożenia wynikające z gier i korzystania z sieci. |