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.	Dba 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.