

Przedmiotowy system oceniania z informatyki dla klasy 6 SP

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci, • zna zasady tworzenia silnych haseł, • wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych, • wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI), • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu, • zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, • wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,	• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci, • rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej, • stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania informacji w internecie, • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji, • podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym, • zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, • wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,	• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania, • wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna, • ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie, • wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI, • dodaje nowe arkusze do skoroszytu, • kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, • sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, • wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, • dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,	• zna podstawowe cechy internetu, • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie, • proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie, • wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons, • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia, • tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki, • zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, • zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, • wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, • stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,	• uczeń wykonuje wszystkie zadania z lekcji samodzielnie, bezbłędnie i w szybkim tempie, często wykazując inicjatywę • w arkuszu kalkulacyjnym tworzy zaawansowane tabele, skomplikowane formuły i czytelne wykresy z własnej inicjatywy • w programach do programowania (Scratch) projektuje złożone skrypty, animacje lub gry wykorzystujące nietypowe algorytmy i warunki. • znakomicie orientuje się w zasadach netykiety, bezpiecznego korzystania z internetu oraz pojęciach z zakresu algorytmów i TIK (Technologii Informatycznych) • perfekcyjnie i w wyznaczonym czasie wykonuje wszystkie zadania komputerowe z lekcji (w tym zaawansowane projekty z arkusza kalkulacyjnego,

• tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, • tworzy proste obrazy w programie GIMP • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP, • tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie projektu.	• tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, • formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, • współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie, • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, • zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw,	• buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, • buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, • wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, • wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, • udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, • wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć	• tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, • dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy, • w programie Canva tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami.	edytorów grafiki, programowania/tworzenia gier oraz projektów w programie Canva) • samodzielnie rozwiązuje napotkane problemy techniczne lub błędy w kodzie/formułach, korzystając z pomocy wbudowanej lub dodatkowych źródeł. • samodzielne tworzenie formuł łączących wiele działań matematycznych oraz poprawne stosowanie funkcji SUMA, ŚREDNIA, MIN i MAX w złożonych tabelach • samodzielna praca na wielu warstwach, płynne stosowanie przezroczystości, masek oraz ręczna korekta parametrów obrazu (kontrast, jasność, nasycenie). • samodzielne budowanie złożonych obiektów trójwymiarowych poprzez łączenie i modyfikowanie brył pierwotnych (np. w programie Tinkercad).
---	--	---	---	---

	• dodaje elementy do projektu w programie Canva (tło, tekst).	czytelność fragmentu obrazu, • wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva.		
--	---	--	--	--