

INFORMATYKA

KLASA VI

DZIAŁ 1. NIE DAJ SIĘ ZŁAPAĆ. JAK BEZPIECZNIE KORZYSTAĆ Z INTERNETU?

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- 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)

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci
- rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej
- stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania
- podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji
- podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

- 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

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- 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

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci

- świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
- porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
- krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI

- weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy

DZIAŁ 2. NIE TYLKO KALKULATOR.

TABELE I WYKRESY W ARKUSZU KALKULACYJNYM

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- wprowadza dane do komórek
- zmienia szerokość kolumn
- zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach
- tworzy formuły do obliczeń
- prezentuje dane na wykresie
- współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze
- gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- formatuje komórki
- wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby
- w formułach wykorzystuje adresy komórek
- zmienia wygląd wykresu
- współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze
- gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

- dodaje arkusze do skoroszytu
- kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy
- porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych
- wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji **SUMA** oraz **ŚREDNIA**
- dodaje lub usuwa elementy wykresu
- współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze
- gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- zmienia nazwy arkuszy
- zmienia kolory kart arkuszy
- używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości
- porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium

- korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu
- dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych
- współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze
- gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

- przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. **Scal i wyśrodkuj**
- wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji
- korzysta z opcji **Filtruj**, aby pokazać określone dane
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
- analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
- współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze
- gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego

DZIAŁ 3. PO NITCE DO KLĘBKA. TWORZENIE GIER W PROGRAMIE SCRATCH

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- wykorzystuje serwis <https://scratch.mit.edu> do budowania skryptów w programie Scratch
- buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie
- buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- zakłada konto w serwisie <https://scratch.mit.edu>
- przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady
- tworzy listę w programie Scratch

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

- udostępnia własne skrypty w serwisie <https://scratch.mit.edu>
- buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu
- programuje skutek odebrania komunikatu
- wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <https://scratch.mit.edu>, modyfikując je według własnych pomysłów
- tworzy prostą grę zręcznościową
- tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

- zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <https://scratch.mit.edu> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
- edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
- rozbudowuje grę o dodatkowe elementy

DZIAŁ 4. WYJĄTKOWE PROJEKTY. KORZYSTAMY Z PROGRAMÓW GRAFICZNYCH

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu
- zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć
- tworzy stronę główną projektu
- wybiera układ elementów na stronie
- wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- pracuje na warstwach
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy
- dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst
- wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

- zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP
- rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa**
- wstawia zdjęcia i grafikę do projektu
- wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt
- wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży
- tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami

- wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

- podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki
- świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
- tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu
- tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę
- wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem