**Wymagania na poszczególne oceny – Klasa VI**

1. Wymagania konieczne (na ocenę̨ dopuszczającą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę̨, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę̨ dobrą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są̨ przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę̨ bardzo dobrą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiazywania zadań́ problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę̨ celującą) obejmują̨ stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ocena** | | | |
| **Stopień dopuszczający**  **Uczeń** | **Stopień dostateczny**  **Uczeń:** | **Stopień dobry**  **Uczeń** | **Stopień bardzo dobry**  **Uczeń:** |
| **DZIAŁ I**   * uruchamia program Pivot Animator * tworzy prostą animację poklatkową w sposób niedokładny – z dużymi odległościami między poszczególnymi etapami animacji, * edytuje i wstawia do programu figurę,   **DZIAŁ II**   * uruchamia program Scratch offline lub online, * wstawia duszka i tło z galerii w programie Scratch, * tworzy prosty skrypt poruszający duszkiem w programie Scratch, * tworzy rysunek kwadratu w programie Scratch, * wstawia przygotowane tło do programu Scratch, * tworzy skrypt obsługujący sterowanie duszka za pomocą klawiatury,   **DZIAŁ III**   * uruchamia program Excel, * zna i stosuje pojęcia: *arkusz kalkulacyjn*y, *komórka*, *wiersz*, *kolumna*, *nagłówek*, *sortowanie*, * zna pojęcie *formuły* i *funkcji*, * z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel, * z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel, * przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku,   **DZIAŁ IV**   * z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP, * wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP, * z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP, * otwiera zdjęcie w programie GIMP, * zaznacza obiekt w programie GIMP. | **DZIAŁ I**   * wstawia tło do programu Pivot Animator, * tworzy w programie Pivot Animator animację większej szczegółowości (dokładności ruchów), * modyfikuje figurę, dodając przynajmniej cztery nowe elementy w programie Pivot Animator,   **DZIAŁ II**   * modyfikuje wygląd duszka w programie Scratch, * tworzy skrypt obsługujący zdarzenie spotkania dwóch duszków, korzystając z warunku „jeżeli” w programie Scratch, * tworzy skrypt reagowania duszka na spotkanie ze ścianą labiryntu, * tworzy skrypt rysujący inne niż kwadrat figury geometryczne z wykorzystaniem pętli „powtórz”, * rysuje rozetę bez użycia zmiennych w programie Scratch, * stosuje zmienne do liczenia punktów w programowaniu gry, * korzysta ze współrzędnych do określenia położenia duszka na początku każdego etapu gry w Scratchu,   **DZIAŁ III**   * przełącza się między arkuszami programu Excel, * zna zasadę adresowania komórki w programie Excel, * formatuje nagłówek tabeli w programie Excel, * sortuje tabelę w programie Excel, * rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel, * dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych,   **DZIAŁ IV**   * rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP, * tworzy nową warstwę w programie GIMP, * zna niektóre narzędzia programu GIMP, * korzysta z **Pędzla** i **Wypełniania kolorem** w programie GIMP, * rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP, * używa opcji **Tekst** **na zaznaczenie** w programie GIMP, * z pomocą nauczyciela skaluje obraz w programie GIMP, * reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP, * zaznacza obiekt w programie GIMP. | **DZIAŁ I**   * tworzy animację przedstawiającą kroki w sposób schematyczny, bez utrzymywania jednej z kończyn przy podłożu, * używa opcji **statyczny/dynamiczny** dla modyfikowanych elementów programu Pivot Animator, * tworzy dodatkowe elementy wyposażenia kuchni, składniki potrawy, * tworzy prostą animację przygotowania posiłku z wykorzystaniem stworzonych figur,   **DZIAŁ II**   * tworzy prostą grę z reakcją na zderzenie duszków, * tworzy rozetę z wykorzystaniem zmiennych i kolorów w programie Scratch,   **DZIAŁ III**   * nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor, * formatuje w programie Excel komórki o podanym adresie, * zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek i pojedynczej komórki w programie Excel, * sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel, * stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel, * tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego, * formatuje wykres wstawiony w programie Excel,   **DZIAŁ IV**   * w programie GIMP rysuje na różnych warstwach, * zmienia kolejność warstw w programie GIMP, * zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP, * zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP, * wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP, * używa opcji **Dodaj** do zaznaczenia w programie GIMP, * kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP. | **DZIAŁ I**   * tworzy płynną animację kroków na stworzonym tle w programie Pivot Animator, * modyfikuje figury, zmieniając punkt główny i elementy statyczne/dynamiczne w programie Pivot Animator, * tworzy złożoną animację przygotowywania potrawy przez kucharza w programie Pivot Animator,   **DZIAŁ II**   * tworzy dwuetapową grę z przejściem duszka przez labirynt w programie Scratch, * tworzy grę „Kulkoklikacz” zawierającą takie elementy jak: reakcja na kliknięcie w kulkę, zbieranie punktów i kolejne etapy, * wykorzystuje komunikaty w uruchamianiu poszczególnych skryptów programu w Scratchu,   **DZIAŁ III**   * używa różnych opcji kopiowania i wklejania w programie Excel, * stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel, * tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel, * stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn, * formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,   **DZIAŁ IV**   * korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP, * zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP, * w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia, * w programie GIMP używa filtrów: **Światło i cień** oraz **Rzucanie cienia,** * twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP, * stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję. |