

**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki
dla klasy 6 zgodne z podręcznikiem „Lubię to!”**

Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe(ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające(ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające(ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celujące) Uczeń:
Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel					
1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> · wprowadza dane do komórek · zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> · formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> · dodaje arkusze do skoroszytu · kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> · zmienia nazwy arkuszy · zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> · przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> · zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> · wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby 	<ul style="list-style-type: none"> · porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> · używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości · porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> · wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych · korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane
3. i 4. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> · tworzy własne formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> · w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> · wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA 	<ul style="list-style-type: none"> · korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu 	<ul style="list-style-type: none"> · wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
5. i 6. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<ul style="list-style-type: none"> · prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> · zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> · dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> · dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych 	<ul style="list-style-type: none"> · analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji					
7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość elektroniczną pocztą 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail
9. i 10. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w Internecie	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową 	<ul style="list-style-type: none"> podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w Internecie wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo instaluje program Skype na komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
11. i 12. Chmura w Internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive tworzy folder w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> tworzy dokumenty w usłudze OneDrive udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive 				

Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch					
15. i 16. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	· buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny	· tworzy własne tło sceny · tworzy własne duszki	· buduje skrypty nadające komunikaty · buduje skrypty odbierające komunikaty	· tworzy prostą grę zręcznościową	· edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przebiegi elementy
17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	· tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach	· buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	· wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	· buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze	· buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
19. i 20. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	· wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	· sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia	· buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	· buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	· tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	· wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	· zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	· udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	· korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	· zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP					
23. i 24. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	· tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	· pracuje na warstwach	· zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	· modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	· podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki · świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy
25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	· zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	· kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy	· rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	· wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	· tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu

28. i 29. Czar szkolnych
lat. Przygotowanie
pamiątkowego obrazu
– zadanie projektowe

- tworzy obrazy w programie GIMP
 - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP
- wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie