

## Wymagania edukacyjne z informatyki klasa 6, „Lubię to!”, Nowa Era

| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji   | Wymagania (ocena dopuszczająca)<br>Uczeń:  | Wymagania (ocena dostateczna)<br>Uczeń:  | Wymagania (ocena dobra)<br>Uczeń:   | Wymagania (ocena bardzo dobra)<br>Uczeń:  | Wymagania (ocena celująca)<br>Uczeń:   |
|--|--|--|--|---|---|--|
| <b>Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji</b>                                      |  |  |  |   |   |  |
| <b>1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</b> | 1. i 2. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci | <ul style="list-style-type: none"> <li>wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</li> <li>wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b> podczas wpisywania adresów odbiorców</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</li> </ul>   |
| <b>1.2. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów</b>                | 3. i 4. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów                | <ul style="list-style-type: none"> <li>przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer</li> <li>tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze</li> <li>porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive</li> <li>tworzy link do pliku w usłudze OneDrive</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</li> </ul>   |
| <b>1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?</b>                               | 5. i 6. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>omawia zasady współpracy w sieci</li> <li>edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami</li> </ul>   |
| <b>Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel</b>                    |  |  |  |   |   |  |
| <b>2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel</b>                                 | 7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza dane do komórek</li> <li>zmienia szerokość kolumn</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje komórki</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje arkusze do skoroszytu</li> <li>kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy</li> <li>zmienia kolory kart arkuszy</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. <b>Scal i wyśrodkuj</b></li> </ul> |
| <b>2.2. Porządki</b>   | 8. Porządki  | <ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój, kolor</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>porządkuje dane</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>używa formatowania</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje formatowanie</li> </ul>  |

|  |   |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|
| w komórce.<br><b>O formatowaniu i sortowaniu danych</b>                | w komórce.<br>O formatowaniu i sortowaniu danych                    | i wielkość czcionki użytej w komórkach | automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby | w tabeli według określonych wytycznych                                       | warunkowego, aby wyróżnić określone wartości<br>• porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium | warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji<br>• korzysta z opcji <b>Filtruj</b> , aby pokazać określone dane |
| <b>2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel</b> | 9. i 10. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel | • tworzy formuły do obliczeń           | • w formułach wykorzystuje adresy komórek                      | • wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> | • korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu                      | • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)                                  |
| <b>2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów</b>                 | 11. i 12. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów                | • prezentuje dane na wykresie          | • zmienia wygląd wykresu                                       | • dodaje lub usuwa elementy wykresu  | • dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych   | • analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje  |

|  |  |   |  |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|--|
| <b>2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe</b> | 13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe | <ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym</li> <li>• tworzy formuły</li> <li>• wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego</li> <li>• prezentuje dane na wykresie</li> <li>• tworzy dokumenty w chmurze</li> <li>• udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze</li> <li>• współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze</li> <li>• gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego</li> </ul> |  |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|--|

### Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch

|   |   |  |  |  |   |   |
|---|---|--|--|--|---|---|
| <b>3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha</b> | 15. i 16. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha | • wykorzystuje serwis <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> do budowania skryptów w programie Scratcha | • zakłada konto w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> | • udostępnia własne skrypty w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> | • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> , modyfikując je według własnych pomysłów | • zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu |
| <b>3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch</b>   | 17. i 18. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch   | • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie  | • przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady   | • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu<br>• programuje skutek odebrania komunikatu            | • tworzy prostą grę zręcznościową   | • edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy  |

|   |  |  |  |   |   |  |
|---|--|--|--|---|---|--|
| <b>3.3. Co jest naj...<br/>O wyszukiwaniu<br/>najmniejszej<br/>i największej liczby</b>                     | 19. i 20. Co jest naj...<br>O wyszukiwaniu<br>najmniejszej<br>i największej liczby                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu</li> </ul>  |
| <b>3.4. Trafiony,<br/>zatopiony. Jak<br/>wyszukać podany<br/>element w zbiorze?</b>                         | 21. i 22. Trafiony,<br>zatopiony. Jak<br>wyszukać podany<br>element w zbiorze?                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę</li> </ul>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb</li> </ul>  |
| <b>Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</b>  |  |  |  |   |   |  |
| <b>4.1. Tort ma warstwy<br/>i cebula ma warstwy.<br/>O tworzeniu grafik<br/>z wykorzystaniem<br/>warstw</b> | 23. i 24. Tort ma<br>warstwy i cebula ma<br>warstwy. O tworzeniu<br>grafik<br>z wykorzystaniem<br>warstw | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje na warstwach</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki</li> <li>• świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów</li> </ul> |
| <b>4.2. Zdjęć cięcie-<br/>gięcie. Elementy<br/>retuszu<br/>i fotomontażu zdjęć</b>                          | 25., 26. i 27. Zdjęć<br>cięcie-gięcie.<br>Elementy retuszu<br>i fotomontażu zdjęć                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy</li> </ul>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia <b>Rozmycie Gaussa</b></li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży</li> </ul>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu</li> </ul>                          |
| <b>4.3. Czar szkolnych<br/>lat. Przygotowanie<br/>pamiątkowego<br/>obrazu – zadanie<br/>projektowe</b>      | 28. i 29. Czar<br>szkolnych lat.<br>Przygotowanie<br>pamiątkowego obrazu<br>– zadanie projektowe         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy obrazy w programie GIMP</li> <li>• wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP</li> <li>• wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem</li> </ul> |  |   |   |  |