

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z INFORMATYKI dla klasy 6

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca). Uczeń:
Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji						
1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	1. i 2. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej	- wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy - wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców	zapisuje adresy email na swoim koncie pocztowym	wysyła wiadomość e-mail z zagranicznymi
1.2. Chmura w internecie.	3. i 4. Chmura w internecie.	przesyła plik do usługi	edytuje dokumenty	udostępnia pliki zapisane w	pracuje w tym samym	wykorzystuje narzędzia

2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	• wprowadza dane do komórek • formatuje komórki	• dodaje arkusze do skoroszytu	• zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy	• zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy	• przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe
--	---	--	--------------------------------	--	--	---

						narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	8. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	• zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	• wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	• porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	• używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane

2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	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 SUMA oraz ŚREDNIA	• 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)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	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

2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	• zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym • tworzy formuły • wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego • prezentuje dane na wykresie • tworzy dokumenty w chmurze • udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze • współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze • gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch		

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

3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	15. i 16. 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
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	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 ☐ programuje skutek odebrania komunikatu	☐ tworzy prostą grę zręcznościową	☐ edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
3.3. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej	19. i 20. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej	☐ tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych	☐ buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	☐ wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem	☐ buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą	☐ buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego

liczby	i największej liczby	skryptach		„powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	liczbę w podanym zbiorze	przedmiotu
--------	----------------------	-----------	--	-----------------------------------	--------------------------	------------

3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	21. i 22. 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
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	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 przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięgiecie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięgiecie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	☐ zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	☐ kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	☐ rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	☐ wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	☐ tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do

						obrazów pobranych z internetu
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	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 i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				