

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej zgodne z podręcznikiem „Lubię to!”

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę celującą 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	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
1.2. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	3. i 4. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	5. i 6. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel						

<p>2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel</p>	<p>7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel</p>	<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
<p>2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych</p>	<p>8. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych</p>	<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 informacji •korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
<p>2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel</p>	<p>9. i 10. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel</p>	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> •w formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> •wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji 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)
<p>2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów</p>	<p>11. i 12. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów</p>	<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
<p>2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie</p>	<p>13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie</p>	<ul style="list-style-type: none"> •zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym •tworzy formuły •wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego 				

danych – zadanie projektowe	danych – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> •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						
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	15. i 16. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> •zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> •udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> •korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów 	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty określając reakcję duszka na kliknięcie 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu •programuje skutek odebrania komunikatu 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> •edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
3.3. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	19. i 20. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	21. i 22. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako 	<ul style="list-style-type: none"> •sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb

		wartość zmiennej				
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	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem 				