

WYMAGANIA EDUKACYJNE

INFORMATYKA Klasa 6

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!. Nowa Era

Wacław Bałabas

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. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel						
1.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane do komórek • zmienia szerokość kolumn 	<input type="checkbox"/> 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 	<input type="checkbox"/> przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
1.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<input type="checkbox"/> zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	<input type="checkbox"/> wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	<input type="checkbox"/> 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
1.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	3. i 4. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<input type="checkbox"/> tworzy własne formuły do obliczeń	<input type="checkbox"/> w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek	<input type="checkbox"/> wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA	<input type="checkbox"/> korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	<input type="checkbox"/> wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
1.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	5. i 6. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<input type="checkbox"/> prezentuje dane na wykresie	<input type="checkbox"/> zmienia wygląd wykresu	<input type="checkbox"/> dodaje lub usuwa elementy wykresu	<input type="checkbox"/> dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	<input type="checkbox"/> analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji						
2.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<input type="checkbox"/> wysyła wiadomość elektroniczną	<input type="checkbox"/> 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 	<input type="checkbox"/> zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego	<input type="checkbox"/> przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości email
2.2. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	9. i 10. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	<input type="checkbox"/> wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi	<input type="checkbox"/> 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 	<input type="checkbox"/> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
2.3. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	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 	<input type="checkbox"/> tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive	<input type="checkbox"/> 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 	<input type="checkbox"/> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
2.4. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	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						
3.1. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	15. i 16. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	<input type="checkbox"/> buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy własne tło sceny • tworzy własne duszki 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty nadające komunikaty • buduje skrypty odbierające komunikaty 	<input type="checkbox"/> tworzy prostą grę zręcznościową	<input type="checkbox"/> edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
3.2. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	<input type="checkbox"/> tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach	<input type="checkbox"/> buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	<input type="checkbox"/> wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	<input type="checkbox"/> buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze	<input type="checkbox"/> buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	19. i 20. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<input type="checkbox"/> wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	<input type="checkbox"/> sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia	<input type="checkbox"/> buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	<input type="checkbox"/> buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	<input type="checkbox"/> tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	<input type="checkbox"/> wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	<input type="checkbox"/> zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	<input type="checkbox"/> udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	<input type="checkbox"/> korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	<input type="checkbox"/> 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						

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	<input type="checkbox"/> tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	<input type="checkbox"/> pracuje na warstwach	<input type="checkbox"/> zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	<input type="checkbox"/> 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, tworząc obrazy
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	<input type="checkbox"/> zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	<input type="checkbox"/> kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy	<input type="checkbox"/> rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	<input type="checkbox"/> wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	<input type="checkbox"/> tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając 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 internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie 				