**Wymagania na poszczególne oceny z informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej**   
**zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 e-mail na swoim koncie pocztowym | * 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 | * przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer * tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive | * edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze * porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze | * udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive * tworzy link do pliku w usłudze OneDrive | * pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive | * 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? | * wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi | * omawia zasady współpracy w sieci * edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu | * wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach | * opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo | * wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami |
| **Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel** | | | | | | |
| **2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel** | 7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel | * wprowadza dane do komórek * zmienia szerokość kolumn | * formatuje komórki | * dodaje arkusze do skoroszytu * kopiuje i wkleja dane do różnych 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** | | | | | | |
| **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 liczby** | 19. i 20. 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 |
| **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 cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć** | 25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-gięcie. 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 | | | | |