

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 6

UMIEJĘTNOŚCI KONIECZNE, PODSTAWOWE Uczeń:	UMIEJĘTNOŚCI ROZSZERZAJĄCE, DOPEŁNIAJĄCE, WYKRACZAJĄCE Uczeń:
<b>Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</li> <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> <li>• zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</li> <li>• wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</li> </ul>
<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> <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> <li>• pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive</li> <li>• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi</li> <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> <li>• opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</li> <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>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wprowadza dane do komórek</li> <li>• zmienia szerokość kolumn</li> <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> <li>• zmienia nazwy arkuszy</li> <li>• zmienia kolory kart arkuszy</li> <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>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach</li> <li>• wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych</li> <li>• używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości</li> <li>• porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium</li> <li>• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji</li> <li>• korzysta z opcji <b>Filtruj</b>, aby pokazać określone dane</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy formuły do obliczeń</li> <li>• w formułach wykorzystuje adresy komórek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b></li> <li>• korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>prezentuje dane na wykresie</li> <li>zmienia wygląd wykresu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje lub usuwa elementy wykresu</li> <li> dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych</li> <li> analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje serwis <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> do budowania skryptów w programie Scratch</li> <li>zakłada konto w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>udostępnia własne skrypty w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a></li> <li>korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>, modyfikując je według własnych pomysłów</li> <li>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</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie</li> <li>przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu</li> <li>programuje skutek odebrania komunikatu</li> <li>tworzy prostą grę zręcznościową</li> <li>edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy</li> </ul>
<b>Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu</li> <li>pracuje na warstwach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP</li> <li>modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt</li> <li>podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki</li> <li>świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć</li> <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> <li>wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży</li> <li>tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu</li> </ul>
<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>	