

## Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 (Lubię to Nowa Era)

Tytuł podręcznika	Lubię to. Podręcznik do informatyki dla kl. 6
Wydawnictwo	Nowa Era
Autor/autorzy	Michał Kęska
Nr dopuszczenia	847/3/2018

Kryteria oceniania zostały sformułowane według założeń podstawy programowej kształcenia ogólnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r., Dz. U. z dnia 24 lutego 2017 r. r. Poz. 356), Wewnętrznych Zasad Oceniania oraz zasad oceny kształtującej. Kryteria obejmują zakres ocen 2–6, ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

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

Tytuł w podręczniku	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:
<b>Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel</b>						
<b>1.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel</b>	1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza dane do komórek</li> <li>zmienia szerokość kolumn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy</li> <li>zmienia kolory kart arkuszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>
<b>1.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych</b>	2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości</li> <li>porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych</li> <li>korzysta z opcji <b>Filtruj</b>, aby pokazać tylko niektóre dane</li> </ul>
<b>1.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel</b>	3. i 4. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy własne formuły do obliczeń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykonuje obliczenia, korzystając z formuł <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>
<b>1.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów</b>	5. i 6. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<ul style="list-style-type: none"> <li>prezentuje dane na wykresie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia wygląd wykresu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje lub usuwa elementy wykresu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje</li> </ul>

**Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji**

Tytuł w podręczniku	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:
<b>2.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</b>	7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> <li>wysyła wiadomość elektroniczną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy</li> <li>wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b> podczas wpisywania adresów odbiorców</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji <b>Kontakty</b> serwisu pocztowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail</li> </ul>
<b>2.2. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie</b>	9. i 10. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie</li> <li>wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</li> <li>instaluje program Skype na komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami</li> </ul>
<b>2.3. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów</b>	11. i 12. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> <li>przesyła plik do usługi OneDrive</li> <li>tworzy folder w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dołącza do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive</li> <li>edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów</li> </ul>
<b>2.4. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe</b>	13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy dokumenty w usłudze OneDrive</li> <li>udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive</li> <li>współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive</li> <li>gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive</li> </ul>	<b>Wymagania dopełniające problemów z wykorzystaniem programu Scratch</b>			
<b>3.1. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch</b>	15. i 16. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy własne tło sceny</li> <li>tworzy własne duszki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty nadające komunikaty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prostą grę zręcznościową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy</li> </ul>
<b>Tytuł w podręczniku</b>	<b>Temat lekcji</b>	<b>Wymagania konieczne</b>	<b>Wymagania podstawowe</b>	<b>Wymagania rozszerzające</b>	<b>Wymagania dopełniające</b>	<b>Wymagania wykraczające</b>

	(ocena dopuszczająca) Uczeń:	(ocena dostateczna) Uczeń:	(ocena dobra) Uczeń:	(ocena bardzo dobra) Uczeń:	(ocena celująca) Uczeń:
3.2. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby
3.3. Trafiony, zapotony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	19. i 20. Trafiony, zapotony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	19. i 20. Trafiony, zapotony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	19. i 20. Trafiony, zapotony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	19. i 20. Trafiony, zapotony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	19. i 20. Trafiony, zapotony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?
3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha
<b>Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</b>					
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	23. i 24. 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	23. i 24. 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
4.2. Zdjęć cięcie- głęcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-głęcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-głęcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-głęcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-głęcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie-głęcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiętkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiętkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiętkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiętkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiętkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiętkowego obrazu – zadanie projektowe