**Wymagania dla klasy 6 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Wymagania konieczne** | **Wymagania rozszerzające** |
| * wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej | * wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy * wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** podczas wpisywania adresów odbiorców |
| * wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi | * wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach |
| * wprowadza dane do komórek * zmienia szerokość kolumn | * dodaje arkusze do skoroszytu * kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy |
| * zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach | * porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych |
| * tworzy formuły do obliczeń | * wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji **SUMA** oraz **ŚREDNIA** |
| * prezentuje dane na wykresie | * dodaje lub usuwa elementy wykresu |

|  |  |
| --- | --- |
| * wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch | * udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu |
| * buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie | * buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu * programuje skutek odebrania komunikatu |

|  |  |
| --- | --- |
| * tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach | * wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” |
| * wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej | * buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek |
| * tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu | * zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP |
| * zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć | * rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa** |

**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej**

* + porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
  + wyjaśnia, jak działa chmura,
  + omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
  + opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
  + wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
  + wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
  + zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
  + formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
  + sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
  + wypełnia automatycznie komórki serią danych,
  + wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
  + samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
  + stosuje funkcje **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
  + prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
  + zmienia wygląd wstawionego wykresu,
  + dobiera typ wykresu do prezentowanych danych,
  + buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
  + tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,
  + wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
  + tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący w podanym zbiorze największą i najmniejszą liczbę,
  + tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący określoną liczbę w podanym zbiorze,
  + omawia budowę interfejsu programu GIMP,
  + wyjaśnia, czym są warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP,
  + tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
  + wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
  + używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
  + retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
  + zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,

1. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
   * właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
   * wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
   * właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
2. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
   * przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
   * udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
   * współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
   * uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
   * dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
   * przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
   * wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.
3. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
   * przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
   * stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
   * przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej i zasad współpracy w sieci.