

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

[illegible]

2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	5. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft 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	6. 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 Microsoft Excel	7. i 8. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft 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	9. i 10. 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	11., 12. i 13. 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. Tworzenie gier w programie Scratch						
3.1. Razem możemy więcej.	14. i 15. Razem możemy więcej.	●wykorzystuje serwis	●zakłada konto w serwisie	●udostępnia	●korzysta z projektów	●zakłada z koleżankami

O społeczności użytkowników Scratcha	O społeczności użytkowników Scratcha	https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	https://scratch.mit.edu	własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	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	16. i 17. 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. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	18. i 19. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	•buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych	•tworzy listę w programie Scratch	•wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry	•tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie	•rozbudowuje grę o dodatkowe elementy
Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	20., 21. i 22. 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	23. i 24. 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. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	25., 26. i 27. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	•tworzy stronę główną projektu •wybiera układ elementów na stronie	•dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst	•wstawia zdjęcia i grafikę do projektu	•tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami	•tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.
4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie	28., 29. i 30. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu	•tworzy obrazy w programie GIMP •wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP •wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				

projektowe	– zadanie projektowe	
------------	----------------------	--

**Kursywą wyróżniono temat dodatkowy i związane z nim wymagania na poszczególne oceny.*