Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy 6

opracowane na podstawie podręcznika ''LUBIĘ TO'' wydawnictwa NOWA ERA autorstwa Michała Kęski - opracował K.Chmura - rok szkolny 2026/27

Tematyka Zajęć	Wymagania na oceny				
	6	5	4	3	2
========== Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego	Uczeń na ocenę celującą potrafi stosować znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych .==========	Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na niższe oceny): ========== - używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel, - stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel, - tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel, - stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn, - formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,	Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na niższe oceny): ========== - nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor - formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel, - zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel, - sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel, - stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel, - tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia	Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę 2): ========== - przełącza się między arkuszami programu Excel, - zna zasadę adresowania komórki w programie Excel, - formatuje nagłówek tabeli w programie Excel, - sortuje tabelę w programie Excel, - rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel, - dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla	Uczeń: ========== - uruchamia program Excel - zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie, - zna pojęcie formuły i funkcji - z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel, - z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,

			budżetu domowego, - formatuje wykres wstawiony w programie Excel,	określonych danych,	
========== Z kotem za pan brat. Programujemy w SCRATCHU	==========	========== - tworzy w programie SCRATCH szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów, - tworzy w programie SCRATCH scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo), - tworzy w programie SCRATCH prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy, - wykorzystuje w programie SCRATCH „znikanie” - w programie SCRATCH tworzy program przedstawiający wyjście postaci z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku), - w programie SCRATCH potrafi zaprogramować zdarzenie	========== - tworzy własne przedmioty w programie SCRATCH, - tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie SCRATCH, - rysuje scenę w programie SCRATCH, , - wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu SCRATCH, - edytuje linie kodu zapisane w programie SCRATCH, - na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie SCRATCH za pomocą klawiatury, - rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie SCRATCH,	========== - wstawia w programie SCRATCH przedmioty co najmniej z trzech kategorii, - tworzy prostą scenę w programie SCRATCH, - zapisuje scenę w programie SCRATCH, - tworzy w programie SCRATCH prosty program z zastosowaniem rozkazów (idź, skręć, liczba powtórzeń), - korzysta z pomocy w programie SCRATCH, - wstawia scenę do programu w aplikacji SCRATCH, - analizuje kod programu z podręcznika,	========== - uruchamia program SCRATCH, - wstawia w programie SCRATCH przedmiot z banku przedmiotów, - tworzy prostą sceną w programie SCRATCH, - uruchamia Tryb: prezentacji w programie SCRATCH , - zna i stosuje podstawowe polecenia w programie SCRATCH: idź, skręć itp, - zna i stosuje w programie SCRATCH polecenia: wstaw scenę, tempo, -przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku,

		spotkania duszka z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If), - sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe,			
========== Bieganie po ekranie. Poznajemy program PIVOT ANIMATOR.	==========	========== - w programie PIVOT ANIMATOR wycina niepotrzebne fragmenty animacji i eksportuje zmontowany materiał, - w programie PIVOT ANIMATOR synchronizuje zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż,	========== - zaznacza fragmenty animacji w programie PIVOT ANIMATOR, - w programie PIVOT ANIMATOR montuje materiały na dwóch tłach i dzieli materiał na części,	========== - zna podstawowe narzędzia PIVOT ANIMATOR, - tworzy animacje za pomocą PIVOT ANIMATOR i zapisuje w formie pliku, - przeprowadza prosty montaż tła zewn, z animacją,	========== - uruchamia program PIVOT ANIMATOR, - z pomocą nauczyciela importuje materiał z galerii, - potrafi odtworzyć prezentacje w programie PIVOT ANIMATOR,
========== Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP.	==========	========== - korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP, - zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP, - w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia, - w programie GIMP używa filtrów: Światło i	========== - korzysta z różnych narzędzi, - w programie GIMP rysuje na różnych warstwach, - zmienia kolejność warstw w programie GIMP, - zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP, - zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie	========== - rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP, - tworzy nową warstwę w programie GIMP, - zna niektóre narzędzia programu GIMP, - korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie GIMP,	========== - z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP, - wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP, - z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP, - otwiera zdjęcie w programie GIMP,

		cień oraz Rzucanie cienia - twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP, - stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.	utworzonym w programie GIMP, - wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP, - używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP, - kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.	- rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP, - używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP, - z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP, - reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP, - zaznacza obiekt w programie GIMP	