

## Klasa 6

### Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel

#### Dopuszczający

- ✓ wprowadza dane do komórek
- ✓ zmienia szerokość kolumn
- ✓ zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach
- ✓ tworzy własne formuły do obliczeń
- ✓ prezentuje dane na wykresie

#### Dostateczny

- ✓ formatuje komórki
- ✓ wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby
- ✓ w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek
- ✓ zmienia wygląd wykresu

#### Dobry

- ✓ dodaje arkusze do skoroszytu
- ✓ kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy
- ✓ porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych
- ✓ wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA
- ✓ dodaje lub usuwa elementy wykresu

#### Bardzo dobry

- ✓ zmienia nazwy arkuszy
- ✓ zmienia kolory kart arkuszy
- ✓ używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości
- ✓ porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium
- ✓ korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu
- ✓ dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych

#### Celujący

- ✓ przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i Wyśrodkuj
- ✓ wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych
- ✓ korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane
- ✓ wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
- ✓ analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

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

### Dopuszczający

- ✓ wysyła wiadomość elektroniczną
- ✓ wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi
- ✓ przesyła plik do usługi OneDrive
- ✓ tworzy folder w usłudze OneDrive

### Dostateczny

- ✓ tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów
- ✓ omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową
- ✓ tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive

### Dobry

- ✓ wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy
- ✓ wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców
- ✓ podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie
- ✓ wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype

- ✓ dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive

### Bardzo dobry

- ✓ zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego
- ✓ opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
- ✓ instaluje program Skype na komputerze
- ✓ udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive
- ✓ edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive

### Celujący

- ✓ przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail
- ✓ wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
- ✓ wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów

### Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem program Scratch

#### Dopuszczający

- ✓ buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny
- ✓ tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach
- ✓ wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej
- ✓ wykorzystuje serwis <https://scratch.mit.edu> do budowania skryptów w programie Scratch

#### Dostateczny

- ✓ tworzy własne tło sceny
- ✓ tworzy własne duszki
- ✓ buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości
- ✓ sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia
- ✓ zakłada konto w serwisie <https://scratch.mit.edu>

#### Dobry

- ✓ buduje skrypty nadające komunikaty
- ✓ buduje skrypty odbierające komunikaty

- ✓ wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”
- ✓ buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek
- ✓ udostępnia własne skrypty w serwisie <https://scratch.mit.edu>

#### Bardzo dobry

- ✓ tworzy prostą grę zręcznościową
- ✓ buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze
- ✓ buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę
- ✓ korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <https://scratch.mit.edu>, modyfikując je według własnych pomysłów

#### Celujący

- ✓ edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
- ✓ buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
- ✓ tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
- ✓ zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <https://scratch.mit.edu> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu

## Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program Gimp

### Dopuszczający

- ✓ tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu
- ✓ zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć
- ✓ tworzy obrazy w programie GIMP
- ✓ wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP
- ✓ wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie

### Dostateczny

- ✓ pracuje na warstwach
- ✓ kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy

### Dobry

- ✓ zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP
- ✓ rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa

### Bardzo dobry

- ✓ modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt
- ✓ wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży

### Celujący

- ✓ podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki
- ✓ świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy
- ✓ tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu