

Plan wynikowy dla klasy 6

Temat	Ocena dopuszczający Uczeń:	Ocena dostateczny Uczeń:	Ocena dobry Uczeń:	Ocena bardzo dobry Uczeń:	Ocena celujący Uczeń:
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
Praca grupowa. Jak efektywnie współpracowa	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad

ć w sieci?	znajomymi	czasie z innymi członkami zespołu	zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach	komunikację internetową z rozmową na żywo	szkolnymi projektami
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> •wprowadza dane do komórek •zmienia szerokość kolumn 	•formatuje komórki	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje arkusze do skoroszytu •kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia nazwy arkuszy •zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scali wyśrodkuj
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	<ul style="list-style-type: none"> •używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości •porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji •korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia	•tworzy formuły do obliczeń	•w formułach wykorzystuje adresy komórek	•wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz	•korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do	•wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach

w programie MS Excel			ŚREDNIA	tworzenia własnego budżetu	nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<ul style="list-style-type: none"> •prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> •dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych 	<ul style="list-style-type: none"> •analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> •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 				
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> •zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> •udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> •korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów 	<ul style="list-style-type: none"> •zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty określające reakcję duszka na 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypt powodujący nadanie 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> •edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez

w programie Scratch	kliknięcie		komunikatu •programuje skutek odebrania komunikatu		siebie elementy
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
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
Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy obrazy w programie GIMP •wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP •wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem 				