

Plan wynikowy dla klasy 6

Temat	Ocena dopuszczający Uczeń:	Ocena dostateczny Uczeń:	Ocena dobry Uczeń:	Ocena bardzo dobry Uczeń:	Ocena celujący Uczeń:
Ja w internecie. O komunikacji w sieci	•podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci	•wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci	•rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania	•zna podstawowe cechy internetu •wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie	•proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	•zna zasady tworzenia silnych haseł	•rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej	•wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna	•proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie	•świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	•wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych	•stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania •podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji	•ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie	•wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons •poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia	•porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w	•wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)	•podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym	•wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI	•tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki	•krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI

<i>naszym życiu</i>					•weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy
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
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
Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia	•tworzy formuły do obliczeń	•w formułach wykorzystuje adresy komórek	•wykonuje obliczenia, korzystając z	•korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu,	•wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach

a w programie Microsoft Excel			funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	np. do tworzenia własnego budżetu	nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
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
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				
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	•wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	•zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	•udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	•korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	•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 w programie Scratch	•buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	•przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	•buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu •programuje skutek odebrania	•tworzy prostą grę zręcznościową	•edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

			komunikatu		
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
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
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.
Czar szkolnych lat. Przygotowanie	•tworzy obrazy w programie GIMP •wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP •wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				

pamiętkowego obrazu – zadanie projektowe	
---	--

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