

Plan wynikowy z informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej zgodny z programem nauczania „Lubię to!”

Wydawnictwo Nowa Era

Nauczyciel prowadzący: Tomasz Szewc

Rok szkolny: 2022/2023

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
	1. Organizacja pracy w nowym roku szkolnym	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze <ul style="list-style-type: none"> określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych 				
	2. Przypomnienie obsługi aplikacji Office 365 oraz Teams do wykorzystania w zdalnym nauczaniu.	<ul style="list-style-type: none"> potrafi zalogować się na platformie Office.com zna możliwości oferowane przez platformę Office.com obsługuje aplikację Teams (komunikuje się na chacie- pisze i odbiera wiadomości; odbiera i wysyła pliki; nawiązuje połączenia wideo) potrafi wylogować się z aplikacji Teams oraz platformy Office.com 				
Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji						
1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	3. i 4. 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
1.2. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu u dokumentów	5. i 6. 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 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz

		<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive 	<p>dostępnych w tej usłudze</p> <ul style="list-style-type: none"> • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy link do pliku w usłudze OneDrive 	w usłudze OneDrive	zespołowego wykonywania zadań
1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	7. i 8. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel						
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	9. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane do komórek • zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. Scal i wyśrodkuj
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	10. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	11. i 12. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> • w formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	13. i 14. 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
2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	15. i 16. 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 				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch						
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	17. i 18. 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
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty	19. i 20. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> • edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

w programie Scratch	w programie Scratch			•programuje skutek odebrania komunikatu		
3.3. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	21. i 22. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	•tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach	•buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	•wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	•buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze	•buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	23. i 24. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	•wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	•sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia	•buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	•buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	•tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	25. i 26. 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	27., 28. i 29. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu	•zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	•kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	•rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia	•wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	•tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia

	i fotomontażu zdjęć			Rozmycie Gaussa		do obrazów pobranych z internetu
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	30. i 31. 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 				

Plan wynikowy jest zgodny z podstawą programową dla klasy VI szkoły podstawowej w przedmiocie informatyka. Realizacja treści planu wynikowego może ulegać zmianom z powodu:

- wydarzeń i sytuacji wynikających z bieżącego funkcjonowania szkoły,
- okoliczności nieplanowanych.

Nauczyciel realizujący