**PLAN WYNIKOWY Z WYMAGANIAMI EDUKACYJNYMI PRZEDMIOTU ZAJĘCIA KOMPUTEROWE**

**DLA KLASY VI SZKOŁY PODSTAWOWEJ**

Nazwa podręcznika: „Lubię to” Podręcznik do informatyki dla klasy siódmej szkoły podstawowej

Nr dopuszczenia podręcznika:

Liczba godzin w tygodniu: 1

Planowana liczba godzin w roku szkolnym: 35

Uczący: mgr Monika Jerzak

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | | **Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:** | | | **Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:** | | | **Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:** | | | **Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:** | **Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:** | |
| **Bezpieczna pracownia.** Co można robić w pracowni? | Bezpieczna pracownia. Co można robić w pracowni? | | (A) Uczeń wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. (C) Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. (A) Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych. | | | | | | | | | | | |
| **DZIAŁ I. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji** | | | | | | | | | | | | | | |
| **1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego**  **zachowania w sieci** | 1. i 2. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego  zachowania w sieci | | * wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej | | | * przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej | | | * wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy * wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców | | | * zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym | * wysyła wiadomość e-mail z załącznikami | |
| **2. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów** | 3. i 4. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów | | * przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer * tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive | | | * edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze * porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze | | | * udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive * tworzy link do pliku w usłudze OneDrive | | | * pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive | * wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań | |
| **3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?** | 5. i 6. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? | | * wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi | | | * omawia zasady współpracy w sieci * edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu | | | * wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach | | | * opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo | * wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami | |
| **DZIAŁ II. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel** | | | | | | | | | | | | | | |
| **1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel** | 7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS 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 | |
| **2. Porządki w komórce.**  **O formatowaniu i sortowaniu danych** | 8. 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 | |
| **3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel** | 9. i 10. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel | | * tworzy formuły do obliczeń | | | * w formułach wykorzystuje adresy komórek | | | * wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA | | | * korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu | * wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI) | |
| **4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów** | 11. i 12. 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 | |
| **5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe** | 13. i 14. 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 | | | | | | | | | | | |
| **DZIAŁ III. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch** | | | | | | | | | | | | | | |
| **1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha** | 15. i 16. 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 |
| **2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch** | 17. i 18. 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 komunikatu | | | * tworzy prostą grę zręcznościową | | | * edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy |
| **3. Co jest naj… O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby** | | 19. i 20. 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 |
| **4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?** | | 21. i 22. 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 IV. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP** | | | | | | | | | | | | | | |
| **1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw** | | 23. i 24. 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 |
| **2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć** | | 25., 26. i 27. 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 |
| **3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe** | | 28. i 29. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe | | * tworzy obrazy w programie GIMP * wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP * wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem | | | | | | | | | | |