

Klasa 6

Dział: [Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel](#)

Uczeń:

- wyjaśnia pojęcia: „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „arkusz”
- wskazuje w skoroszycie komórkę według jej adresu
- formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym
- sortuje dane w tabeli
- odróżnia funkcję od formuły
- prawidłowo używa funkcji SUMA, właściwie wpisuje odpowiednią formułę
- tworzy arkusz, w którym może obliczyć swój budżet
- przedstawia dane liczbowe za pomocą dobranego odpowiednio wykresu
- formatuje wykres

Dział: [Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji](#)

Uczeń:

- wymienia i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z poczty elektronicznej
- wymienia zasady zapisu adresu mailowego
- korzysta z poczty elektronicznej, dodaje kontakty, przesyła listy, dodaje załączniki
- stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty
- świadomie i bezpiecznie korzysta z czatu

Dział: [Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch](#)

Uczeń:

- wyjaśnia pojęcie „algorytm”
- wykorzystuje zmienne i powtórzenia do pracy z programem
- wykorzystuje język Scratch do pisania własnych gier
- korzysta z pętli (powtórzenia) bloku poleceń, aby stworzyć program
- korzysta z instrukcji warunkowych, aby stworzyć program
- korzysta z algorytmów przy rozwiązywaniu problemów

Dział: [Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP](#)

Uczeń:

- wyjaśnia pojęcie warstwy
- wskazuje podstawowe narzędzia programu GIMP
- korzystając z kilku warstw, rysuje proste rysunki
- zmienia kolejność warstw
- korzysta z warstwy tekstowej i zmienia ją na warstwę graficzną
- korzysta z różnych opcji zaznaczania
- skaluje zaimportowane obrazy
- reguluje jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia
- dokonuje fotomontażu
- współtworzy plakat do filmu, korzystając ze wszystkich poznanych technik