**INFORMATYKA**

**WYMAGANIA EDUKACYJNE KLASA 6**

Uczeń zna regulamin korzystania z pracowni komputerowej, przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy na komputerze, dba o swoje stanowisko pracy. Uczeń loguje się na lekcji do dziennika internetowego Librus na swoje konto ucznia. Odbiera wysłane przez nauczyciela wiadomości, karty pracy, kartkówki, sprawdziany itp. Odsyła nauczycielowi wykonane zadania. Zachowuje zasady BHP pracy na komputerze, uczeń zna zasady bezpiecznego poruszania się po internecie, przestrzega te zasady, wie, gdzie można szukać pomocy, do kogo się zwrócić w razie problemów: rodzice, pedagog szkolny, nauczyciele, telefon zaufania, infolinia.

Zna strony internetowe informujące o zasadach bezpieczeństwa, zagrożeniach i możliwościach pomocy, potrafi je odszukać. Zna zasady Netykiety i przestrzega je. Utrwala i poszerza wiadomości na temat bezpiecznego korzystania z mediów społecznościowych, zna pojęcie cyberprzemocy.

Uczeń uruchamia program Excel, zna pojęcia: „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”. Zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnienie, tworzy formuły, korzystając z adresów komórek.

Wstawia wykres. Formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,

Przełącza się między arkuszami, zna zasadę adresowania komórki, zna pojęcia: „nagłówek”, „sortowanie”, sortuje tabelę. Uczeń zna pojęcie „formuły”, z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania.

Zakłada konto poczty elektronicznej, stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, przestrzega zasady bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie

Tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDriwe

Uczeń zna podstawowe zasady programowania w programie Scretch. Zna interfejs programu, tworzy proste skrypty określające ruch postaci, z pomocą nauczyciela dodaje do projektu drugą postać, tworzy tło labiryntu, buduje w Scretchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, z pomocą nauczyciela programuje grę.

Uczeń poznaje prosty program do obróbki dźwięku.

Z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program graficzny np. GIMP. Wie, jak włączyć okno warstw. Zna niektóre narzędzia programu. Korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem. Uczeń tworzy plakat do filmu. Kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.