**Przedmiotowe system oceniania:**

Ocenie podlegają formy aktywności ucznia:

1. Sprawdzian – jest formą sprawdzenia wiedzy i umiejętności ucznia z wyznaczonej partii materiału, np. działu i trwa 1 godzinę lekcyjną. Może być przeprowadzony przy wykorzystaniu komputera lub bez jego udziału (w zależności od rodzaju i typu sprawdzanej wiedzy). Sposób przeprowadzania i oceniania sprawdzianu, zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
2. Kartkówka – krótka forma sprawdzenia wiedzy i umiejętności ucznia. Materiałem obejmująca do trzech ostatnich lekcji. Sposób przeprowadzania i oceniania kartkówek, zgodnie z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
3. Ćwiczenia praktyczne – sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia w sytuacjach praktycznych. Uczeń wykorzystuje zdobytą wiedzę teoretyczną w praktycznych zadaniach, przykładach z życia wziętych. Sposób sprawdzania i oceniania ćwiczeń praktycznych zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
4. Odpowiedź ustna – jest formą sprawdzenia wiedzy i umiejętności z aktualnie omawianego działu, może obejmować zakres tematyczny do trzech ostatnich lekcji. Sposób weryfikowania i oceniania odpowiedzi ustnej, zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
5. Aktywność i praca na lekcji – są oceniane ze względu na ich charakter zgodnie z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
6. Prace dodatkowe – to aktywność ucznia poza lekcją, będąca jednak powiązana z szeroko rozumianą informatyką, czy cyfryzacją. Mogą to być różnego rodzaju konkursy tematyczne, zajęcia pozalekcyjne, jako koła naukowe, konkursy, wystąpienia, zadania dla chętnych, itp. Sposób oceniania pracy dodatkowej zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania.

**Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6 oparte na *Programie nauczania informatyki w szkole podstawowej* – *Lubię to!* autorstwa Michał Kęska. Edycja 2025-2027**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych, lub wykraczające poza standardowe ramy lekcyjne.

|  |
| --- |
| **Ocena** |
| **Stopień dopuszczającyUczeń:** | **Stopień dostatecznyUczeń:** | **Stopień dobry Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry Uczeń:** |
| * podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci
 | * wymieniazalety i ograniczenia komunikacji w sieci
 | * rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania
 | * zna podstawowe cechy internetu
* wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie
 |
| * 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
 |
| * wyszukujeproste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych
 | * stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania
* podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji
 | * ocenia wiarygodność treści znalezionychw internecie
 | * wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons
* poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia
 |
| * *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*
 |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * prezentuje dane na wykresie
 | * zmienia wygląd wykresu
 | * dodaje lub usuwa elementy wykresu
 | * dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych
 |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * buduje skrypty określającereakcję duszka na kliknięcie
 | * przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady
 | * buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu
* programuje skutek odebrania komunikatu
 | * tworzy prostą grę zręcznościową
 |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * 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 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 obrazy w programie GIMP
* wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP

wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem |