**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 dopuszczający Uczeń:** | **Stopień dostateczny Uczeń:** | | **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 | | | | | |