

**Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy VI
na podstawie *Programu nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!”* autorstwa Michała Kęski
oraz zasady oceniania w klasie VI w roku szkolnym 2025/2026**

Na informatyce ocenie podlegają następujące elementy pracy ucznia:

1. Ćwiczenia praktyczne obejmujące zadania praktyczne wykonywane podczas lekcji przy pomocy komputera trwające 20-40 min. indywidualnie lub 2- osobowych zespołach.
2. Aktywność i zaangażowanie na lekcji (krótka poprawna odpowiedź ustna, wysiłek wkładany w pracę podczas zajęć, samodzielność, aktywna praca w grupie, pomoc koleżeńska na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, wytrwałość, przezwyciężanie trudności, zainteresowanie przedmiotem).
3. Prawidłowa postawa w trakcie pracy przy komputerze, przestrzeganie zasad regulaminu pracowni informatycznej
4. Zadania dodatkowe, dobrowolne, w których uczeń może wykazać się wiadomościami i umiejętnościami wykraczającymi poza realizowany materiał nauczania na zajęciach, np. zadania na konkurs.

Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- wartość merytoryczną,
- stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- dokładność wykonania polecenia,
- staranność i estetykę.

Sposoby oceniania:

Oceny bieżące, klasyfikacyjne śródroczne i roczne, podsumowujące osiągnięcia edukacyjne, począwszy od klasy IV ustala się w/g skali:

- stopień celujący – 6,
- stopień bardzo dobry – 5,
- stopień dobry – 4,
- stopień dostateczny – 3,
- stopień dopuszczający – 2,
- stopień niedostateczny – 1.

W przypadku nieobecności uczeń ma prawo i obowiązek uzyskać ocenę z materiału objętego ćwiczeniem, zadaniem praktycznym w formie zadania wykonywanego przy komputerze w ciągu dwóch tygodni od dnia przybycia do szkoły po chorobie. W przypadku dłuższej niż dwa tygodnie nieobecności, termin i forma uzyskania oceny zostaje uzgodniona indywidualnie z nauczycielem.

Informacja o proponowanej ocenie śródrocznej i rocznej ocenie klasyfikacyjnej z informatyki zapisuje się w dzienniku elektronicznym.

Wymagania na poszczególne oceny:

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. Uczeń wykazuje się wiedzą i umiejętnościami wykraczającymi poza podstawę programową w klasie 6, wykonuje zadania dodatkowe oraz bierze udział w konkursach informatycznych.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę celującą Uczeń:
Dział 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?						
1.1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci	1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci	• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci	• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci	• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania	• zna podstawowe cechy internetu • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie	• proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
1.2. Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	2. Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	• 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	• świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
1.3. Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	3. Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	• wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych	• stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji	• ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie	• wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia	• porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
1.4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu*	4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu	• 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	• krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI • weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy

Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym						
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	5. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft 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
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	6. 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
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel	7. i 8. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft 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)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	9. i 10. 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
2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	11., 12. i 13. 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 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch						
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	14. i 15. 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
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	16. i 17. 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
3.3. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	18. i 19. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	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	rozbudowuje grę o dodatkowe elementy
Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	20., 21. i 22. 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
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	23. i 24. 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
4.3. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	25., 26. i 27. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	- 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 projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.

4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28., 29. i 30. 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
--	---	--

**Kursywą wyróżniono temat dodatkowy i związane z nim wymagania na poszczególne oceny.*

Dla uczniów posiadających opinie z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej wymagania edukacyjne są dostosowane do ich indywidualnych możliwości (według zaleceń, które znajdują się w opinii z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej).

Sposoby dostosowania wymagań edukacyjnych:

- częste podchodzenie do ucznia, ukierunkowywanie w działaniu,
- w ocenianiu zwracanie większej uwagi na wysiłek włożony w wykonanie zadania niż ostateczny efekt pracy,
- w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie,
- dzielić dane zadanie na etapy,
- dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu,
- nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy,
- podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego chęci, wysiłek, przygotowanie do zajęć,
- włączać do rywalizacji tylko tam, gdzie uczeń ma szansę.

Uczeń otrzymuje ustną informację zwrotną na bieżąco w trakcie wykonywania swojej pracy.