

WYMAGANIA EDUKACYJNE

z informatyki dla klasy 6 szkoły podstawowej

Rok szkolny 2026/2027

Zasada ogólna

Wymagania mają charakter narastający. Uczeń ubiegający się o daną ocenę powinien spełniać również wymagania przewidziane dla ocen niższych.

Zasady oceniania

Ocenie podlegają

- wiadomości i umiejętności ucznia sprawdzane podczas pracy na lekcji, wykonywania zadań i projektów oraz odpowiedzi ustnych;
- aktywność i zaangażowanie ucznia podczas zajęć.

Sposoby sprawdzania wiedzy i umiejętności

Obowiązuje skala ocen od 1 do 6. Uczeń może otrzymywać oceny za:

- sprawdziany, testy, zadania i projekty przeprowadzane lub wykonywane po zakończeniu danego tematu albo działu;
- odpowiedzi ustne oraz pracę na lekcji;
- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć;
- udział i osiągnięcia w konkursach przedmiotowych.

Zasady poprawiania ocen częściowych

Uczeń może poprawić ocenę z kartkówki, zadania lub projektu w terminie wyznaczonym przez nauczyciela. Chęć poprawy zgłasza nauczycielowi. Jeżeli uczeń jest nieobecny w ustalonym terminie, na przykład z powodu choroby, nowy termin poprawy ustalany jest indywidualnie.

Pozostałe ustalenia

1. Sprawdziany, testy, zadania i projekty są obowiązkowe. Uczeń nieobecny w czasie sprawdzianu lub testu pisze go w terminie wyznaczonym przez nauczyciela, nie później niż w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
2. Jeżeli uczeń jest nieobecny podczas oceniania indywidualnego zadania lub projektu, wykonuje pracę samodzielnie i przedstawia ją nauczycielowi w wyznaczonym terminie, nie później niż w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
3. Uczeń ma prawo jeden raz w semestrze zgłosić nieprzygotowanie do lekcji. Nie dotyczy to zapowiadanych sprawdzianów, testów, zadań i projektów.
4. Po nieobecności uczeń ma obowiązek uzupełnić wiadomości i zadania realizowane podczas lekcji. Wykonywane zadania projektowe przekazuje nauczycielowi w uzgodnionej formie.

Ocena dopuszczająca – 2

Uczeń:

- podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci;
- zna zasady tworzenia silnych haseł;
- wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych;
- wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja;
- wprowadza do arkusza dane różnego typu i formatuje tekst;
- zmienia szerokość kolumn;
- wykonuje proste obliczenia za pomocą formuł i wstawia wykres;
- tworzy zmienne i proste skrypty w Scratchu;
- tworzy proste obrazy w programie GIMP;
- zmienia kontrast i jasność obrazu;
- tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie.

Ocena dostateczna – 3

Uczeń:

- wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci;
- rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej;
- zawęża wyniki wyszukiwania i wskazuje wiarygodne źródła informacji;
- podaje przykłady zastosowania sztucznej inteligencji;
- formatuje komórki i wypełnia serie danych w arkuszu;
- tworzy formuły z użyciem adresów komórek i formatuje wykres;
- współpracuje z innymi nad wspólnym dokumentem;
- w Scratchu przypisuje wartości zmiennym i sprawdza warunki;
- korzysta z serwisu społeczności użytkowników Scratcha;
- wykorzystuje warstwy i narzędzia zaznaczania w programie GIMP;
- kopiuje fragmenty obrazu między warstwami;
- dodaje tło i tekst do projektu w programie Canva.

Ocena dobra – 4

Uczeń:

- rozpoznaje niewłaściwe formy komunikacji i proponuje sposób reagowania;
- wyjaśnia znaczenie ochrony danych osobowych;
- ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie;
- wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem sztucznej inteligencji;
- dodaje arkusze do skoroszytu i kopiuje między nimi serie danych;
- sortuje dane oraz stosuje funkcje SUMA i ŚREDNIA;
- modyfikuje elementy wykresu;
- w Scratchu wysyła i odbiera komunikaty;
- stosuje pętle oraz instrukcje warunkowe;
- udostępnia własne skrypty w serwisie Scratch;
- zmienia parametry narzędzi i stosuje rozmycie w programie GIMP;
- wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva.

Ocena bardzo dobra – 5

Uczeń:

- charakteryzuje podstawowe cechy internetu i proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo;
- wyszukuje grafiki na licencji Creative Commons i poprawnie podaje ich źródła;
- tworzy skuteczne prompty prowadzące do zamierzonego wyniku;
- zarządza arkuszami skoroszytu i stosuje formatowanie warunkowe;
- sortuje dane według kilku kryteriów;
- tworzy własny budżet w arkuszu i dobiera wykres do rodzaju danych;
- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową;
- samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w społeczności Scratcha;
- tworzy fotomontaż z użyciem warstw i zmienia ich krycie;
- tworzy w programie Canva wielostronicowy dokument z odnośnikami nawigacyjnymi.

Ocena celująca – 6

Uczeń:

- spełnia wymagania przewidziane na ocenę bardzo dobrą;
- samodzielnie stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
- tworzy innowacyjne projekty i samodzielnie poszerza wiedzę;
- świadomie ocenia informacje oraz bezpiecznie korzysta z usług sieciowych i narzędzi sztucznej inteligencji;
- projektuje rozbudowane arkusze służące do analizowania danych;
- tworzy oryginalne gry i programy w Scratchu;
- wykonuje zaawansowane fotomontaże w programie GIMP;
- przygotowuje rozbudowane, interaktywne projekty w programie Canva;
- łączy umiejętności z różnych działów w jednym dopracowanym projekcie;
- osiąga sukcesy w konkursach informatycznych.

Zakres materiału

Wymagania obejmują następujące obszary: komunikacja i bezpieczeństwo w internecie, wyszukiwanie informacji i sztuczna inteligencja, arkusz kalkulacyjny, programowanie w Scratchu, grafika w programie GIMP oraz projekty w programie Canva.