

Wymaganie edukacyjne na poszczególne stopnie z informatyki dla klasy VI – rok szkolny 2026/2027

Zasady uzyskiwania wyższej 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 wykracza poza program nauczania, tworząc innowacyjne projekty, samodzielnie poszerzając wiedzę lub osiągając sukcesy w konkursach informatycznych.

Szczegółowe wymagania edukacyjne – działami.

Excel – arkusz kalkulacyjny

Ocena				
Dopuszczająca Uczeń:	Dostateczna Uczeń:	Dobra Uczeń:	Bardzo dobra Uczeń:	Celująca Uczeń:
- wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego, - zmienia układ kolumn i wierszy tabeli, - formatuje czcionkę i wygląd tabeli, - wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, - wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego	- sortuje dane w tabeli w określonym porządku, - wypełnia automatycznie komórki serią danych, - stosuje funkcje SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX, - tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, - formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, - współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,	- tworzy proste formuły obliczeniowe - prezentuje dane na wykresach - dobiera typ wykresu do danych - dodaje nowe arkusze do skoroszytu, - kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, - sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,	- stosuje formatowanie warunkowe w arkuszu kalkulacyjnym EXCEL, - zmienia wygląd wykresu, - tworzy złożone zestawienie danych, - zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, - stosuje sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, - tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny	- tworzy interaktywne arkusze kalkulacyjne - rozwiązuje problemy z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji - projektuje arkusze do analizy danych

		- wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, - dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,		
--	--	---	--	--

Komunikacja w sieci – poczta elektroniczna, Internet

Ocena				
Dopuszczająca Uczeń:	Dostateczna Uczeń:	Dobra Uczeń:	Bardzo dobra Uczeń:	Celująca Uczeń:
- przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze, - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, - wyszukuje proste informacje w Internecie za pomocą słów kluczowych, - wyjaśnia czym jest sztuczna inteligencja, - podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci, - zna zasady tworzenia silnych haseł	- przestrzega zasad netykiety, - rozpoznaje zagrożenia w sieci, - wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci, - rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej, - stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania informacji w Internecie, - podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji,	- potrafi reagować na zagrożenia, - korzysta z informacji zgodnie z prawem autorskim, - rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania, - wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna, - ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie, - wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI,	- ocenia wiarygodność źródeł informacji, - zna podstawowe cechy Internetu, - wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie, - proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w Internecie, - wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons, - poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia, - tworzy <i>prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki</i> , - poprawnie wysyła e-maila z załącznikiem,	- tworzy materiały edukacyjne z uwzględnieniem prawa autorskiego - potrafi dzielić się wiedzą w zakresie bezpieczeństwa w sieci

	- podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym, - podaje przykłady programów do wysyłania i odbierania wiadomości - zna zasady wysyłania i odbierania poczty elektronicznej.	- dodaje do e-maila załącznik, - zna zasady komunikacji w Internecie.	- wykorzystuje poprawnie usługę OneDrive i współtworzy dokumenty.	
--	---	--	---	--

Scratch – programowanie

Ocena				
Dopuszczająca Uczeń:	Dostateczna Uczeń:	Dobra Uczeń:	Bardzo dobra Uczeń:	Celująca Uczeń:
- tworzy proste skrypty sterujące postacią, - buduje grę z wykorzystaniem komunikatów, - tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, - tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu,	- tworzy prostą grę zręcznościową - wykorzystuje zmienne w projektach, - buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, - wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,	- stosuje struktury warunkowe i pętle, - tworzy interaktywne projekty, - buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, - buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, - wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, - wykorzystuje blok decyzyjny z napisami	- projektuje grę z poziomami i punktacją - publikuje projekt w serwisie Scratch - samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha.	- tworzy złożone gry edukacyjne - samodzielnie rozwiązuje problemy programistyczne.

	- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, - rysuje proste figury w Sertachu wykorzystując narzędzie Pióro i skrypty,	„jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony, - wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, - udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,		
--	--	---	--	--

Gimp, Canva – rysowanie

Ocena				
Dopuszczająca Uczeń:	Dostateczna Uczeń:	Dobra Uczeń:	Bardzo dobra Uczeń:	Celująca Uczeń:
- tworzy i edytuje obrazy z użyciem podstawowych narzędzi, - tworzy proste obrazy w programie GIMP,	- wyjaśnia czym są warstwy - wykorzystuje warstwy w projektach, - dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,	- tworzy fotomontaże - retuszuje zdjęcia - podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, - wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie	- projektuje grafikę z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi - tworzy kompozycje graficzne zgodne z założeniami projektu	- tworzy profesjonalne projekty graficzne - wykorzystuje GIMP do realizacji złożonych zadań projektowych

- zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP, - tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie projektu. - zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu	- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw, - dodaje elementy do projektu w programie Canva (tło, tekst).	Gausa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu, - wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva.	- zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, - tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy, - w programie Canva tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami.	
---	---	---	--	--

Druk 3D

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń:
Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prosty model (bryły podstawowe) lub korzysta z pisaka 3D bezpiecznie.	Samodzielnie dodaje/usuwa bryły, zmienia rozmiar i położenie; zapisuje projekt w Tinkercad.	Łączy kilka brył w jeden obiekt; wykorzystuje wyrównania i przycinanie; zachowuje proporcje.	Projektuje prosty przedmiot użytkowy (np. brelok); przygotowuje go do eksportu/druku (STL).	Tworzy dopracowany projekt wg założeń; uzasadnia rozwiązania (materiał, wymiary, ergonomia).

Opracował: Grzegorz Kulas