

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 6 szkoły podstawowej – podręcznik „Lubię to!”, wydawnictwo Nowa Era

ocena dopuszczająca Uczeń:	ocena dostateczna Uczeń:	ocena dobra Uczeń:	ocena bardzo dobra Uczeń:	ocena celująca Uczeń:
Dział 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?				
– 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
– 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
– 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
– <i>wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)</i>	– <i>podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym</i>	– <i>wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI</i>	– <i>tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki</i>	– <i>krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI</i> – <i>weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy</i>
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym				
– wprowadza dane do komórek – zmienia szerokość kolumn – zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym	– 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
– zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	– wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby – tworzy formuły	– porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych – wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego – prezentuje dane na wykresie – tworzy dokumenty w chmurze	– używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości – porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium – udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze – współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze	– wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji – korzysta z opcji Filtruj , aby pokazać określone dane – gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego
– tworzy formuły do obliczeń	– w formułach wykorzystuje adresy komórek	– wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	– korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym	– wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do

			życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
– 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
Dział 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch				
– 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
– 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
– 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				
– 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 – tworzy obrazy w programie GIMP – wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP	– podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki – świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów – wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem
– 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
– 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.

Ocena niedostateczna (1):

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności określonych w wymaganiach edukacyjnych z informatyki, nie potrafi samodzielnie wykonać prostych zadań praktycznych, nawet przy pomocy nauczyciela, oraz nie osiąga minimum programowego.