

WYMAGANIA EDUKACYJNE I KRYTERIA OCENIANIA Z INFORMATYKI

dla klasy 6 Szkoły Podstawowej | Rok szkolny 2026/2027

I. ZASADY OGÓLNE I FORMY OCENIANIA

1. Główny nacisk: Ze względu na praktyczny charakter przedmiotu oceniani podlega przede wszystkim wiedza oraz umiejętności praktyczne prezentowane przez ucznia podczas pracy przy komputerze.

2. Formy aktywności podlegające ocenie:

- Praca bieżąca na lekcji: wykonywanie ćwiczeń, zadań komputerowych oraz bieżąca aktywność i zaangażowanie.
- Komputerowe zadania praktyczne (prace praktyczne): praktyczne sprawdziany umiejętności realizowane przy komputerze (wykonanie serii poleceń, obsługa programów, analiza wyników) połączone z weryfikacją podstawowych pojęć (np. testy, zadania na uzupełnianie brakujących komend, kodu lub nazw).
- Projekty indywidualne oraz grupowe: dłuższe prace tworzone przy użyciu poznanych narzędzi cyfrowych (np. prezentacje, skrypty/programy, prace graficzne).
- Przestrzeganie zasad BHP, regulaminu pracowni oraz cyberbezpieczeństwa i prawa autorskiego.

3. Materiały pomocnicze (ZPE): Uczniowie mogą wspierać swoją naukę materiałami udostępnianymi na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (zpe.gov.pl). Korzystanie z platformy ma charakter wspomagający i uzupełniający wiedzę.

4. Regulamin pracowni: Uczeń ma obowiązek przestrzegać zasad bezpiecznej pracy z komputerem. Samowolne zmienianie konfiguracji sprzętu, oprogramowania lub niestosowanie się do BHP może wpływać na ocenę częściową z aktywności oraz ocenę z zachowania.

II. OGÓLNE KRYTERIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Sposób łączenia wymagań na oceny: Ocena wyższa obejmuje również wszystkie umiejętności z ocen niższych. Oznacza to, że aby otrzymać np. ocenę dobrą (4), uczeń musi opanować nie tylko materiał przypisany do tej oceny, ale również w pełni spełniać wymagania na ocenę dopuszczającą (2) i dostateczną (3).

Ocena celująca (6): Uczeń sprawnie i samodzielnie posługuje się poznanym oprogramowaniem, rozwiązuje zadania o wysokim stopniu złożoności, proponuje autorskie/kreatywne rozwiązania, sprawnie i bezbłędnie rozwiązuje złożone zadania praktyczne oraz projektowe, a także chętnie pomaga innym.

Ocena bardzo dobra (5): Uczeń w pełni opanował umiejętności przewidziane w programie danej klasy, pracuje sprawnie i samodzielnie wykonuje komputerowe zadania praktyczne oraz wykazuje wysoką dbałość o estetykę i poprawność swoich prac.

Ocena dobra (4): Uczeń opanował większość umiejętności z programu, poprawnie wykonuje zadania praktyczne na komputerze (z ewentualną drobną pomocą nauczyciela), sprawnie korzysta z komputera i zasobów sieci.

Ocena dostateczna (3): Uczeń opanował podstawowe umiejętności pozwalające na rozwiązywanie prostych zadań, zadania praktyczne przy komputerze wykonuje w stopniu wystarczającym, czasem wymaga wsparcia przy bardziej złożonych operacjach.

Ocena dopuszczająca (2): Uczeń opanował elementarne umiejętności umożliwiające mu pracę z komputerem przy stałej pomocy nauczyciela, potrafi wykonać podstawowe polecenia podczas zadań praktycznych i zna zasady BHP.

Ocena niedostateczna (1): Uczeń nie opanował elementarnych umiejętności, nie potrafi wykonać prostych zadań nawet przy wsparciu nauczyciela, wykazuje lekceważący stosunek do przedmiotu lub łamie zasady BHP.

III. ZASADY POPRAWIANIA OCEN I KLASYFIKACJI ŚRÓDROCZNEJ ORAZ ROCZNEJ

1. Poprawa ocen częściowych:

- Uczeń ma prawo do jednorazowej poprawy oceny z komputerowych zadań praktycznych (sprawdzianów umiejętności) oraz projektów w terminie 14 dni od jej ogłoszenia (lub w terminie uzgodnionym z nauczycielem).
- W przypadku poprawy w dzienniku elektronicznym wpisuje się ocenę uzyskaną z poprawy obok oceny pierwotnej (przy ustalaniu oceny klasyfikacyjnej uwzględnia się ocenę korzystniejszą dla ucznia).
- Oceny za bieżącą pracę na lekcji oraz aktywność nie podlegają ponownej poprawie.
- W przypadku usprawiedliwionej nieobecności na zapowiadzanych zadaniach praktycznych, uczeń ma obowiązek wykonać je w dodatkowym terminie ustalonym z nauczycielem.

2. Ustalanie oceny śródrocznej i rocznej:

- Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen częściowych.
- Najważniejszy wpływ na ocenę klasyfikacyjną mają oceny uzyskane z komputerowych zadań praktycznych oraz projektów indywidualnych/grupowych.

IV. SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA EDUKACYJNE – KLASA 6

Wymagania zostały zorganizowane według działów tematycznych na podstawie podręcznika Nowej Ery „Lubię to!” dla klasy 6. Ocena wyższa wymaga opanowania umiejętności przypisanych do ocen niższych.

Ocena	Wymagania edukacyjne z podziałem na działy i programy
Dopuszczająca (2)	Bezpieczeństwo w sieci, AI i wyszukiwanie informacji: • Podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci; zna zasady tworzenia silnych haseł. • Wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych i podaje przykłady wiarygodnych źródeł. • Wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI) i podaje przykłady jej zastosowania w codziennym życiu. Arkusz kalkulacyjny i chmura (MS Excel / Google Sheets): • Wprowadza dane do komórek, zmienia szerokość kolumn oraz krój, kolor i wielkość czcionki w komórkach. • Tworzy proste formuły do obliczeń; układa i prezentuje dane na prostym wykresie. • Zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym, tworzy dokumenty w chmurze i udostępnia je innym. Programowanie i gry (Scratch): • Zakłada konto w serwisie scratch.mit.edu i wykorzystuje go do budowania skryptów. • Przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady oraz buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie. • Tworzy listę w programie Scratch oraz buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych. Grafika i projektowanie cyfrowe (GIMP oraz Canva): • Tworzy proste rysunki przy użyciu podstawowych narzędzi z przybornika programu GIMP i pracuje na warstwach. • Kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy; zmienia jasność i kontrast zdjęć. • Dodaje do projektu w programie Canva tło, tekst, tworzy stronę główną i wybiera układ

elementów.

Dostateczna (3)

Bezpieczeństwo w sieci, AI i wyszukiwanie informacji:

- Wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci; stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania.
- Wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna.
- Wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI.

Arkusz kalkulacyjny i chmura (MS Excel / Google Sheets):

- Formatuje komórki, dodaje i zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, kopiuje/wkleja dane między arkuszami i zmienia kolory kart.
- Wykorzystuje w formułach adresy komórek oraz automatyczne wypełnianie liczbami.
- Wykonuje obliczenia z użyciem funkcji SUMA i ŚREDNIA oraz dodaje/usuwa elementy wykresu.
- Współpracuje z innymi nad dokumentem w chmurze i gromadzi w niej materiały do projektu zespołowego.

Programowanie i gry (Scratch):

- Udostępnia własne skrypty w serwisie Scratch; buduje skrypt nadający i odbierający komunikaty.
- Wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry.

Grafika i projektowanie cyfrowe (GIMP oraz Canva):

- Zmienia ustawienia narzędzi w GIMP-ie; rozmazuje fragmenty obrazu narzędziem Rozmycie Gaussa.
- Wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w Canvie.

Dobra (4)

Bezpieczeństwo w sieci, AI i wyszukiwanie informacji:

- Rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania.
- Rozpoznaje cechy wiadomości phishingowej; ocenia wiarygodność treści znalezionych w sieci.
- Proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w sieci; wyszukuje grafiki na licencji Creative Commons i poprawnie podaje ich źródło.
- Tworzy prompty w narzędziach AI tak, aby uzyskać zamierzone wyniki.

Arkusz kalkulacyjny i chmura (MS Excel / Google Sheets):

- Porządkuje (sortuje) dane w tabeli według określonych wytycznych i więcej niż jednego kryterium.
- Używa formatowania warunkowego do wyróżniania wartości oraz dobiera typ wykresu do rodzaju danych.

Programowanie i gry (Scratch):

- Korzysta z cudzych projektów w serwisie Scratch, modyfikując je według własnych pomysłów.
- Tworzy prostą grę zręcznościową polegającą na sterowaniu obiektem na ekranie.

Grafika i projektowanie cyfrowe (GIMP oraz Canva):

- Modyfikuje stopień krycia warstw w programie GIMP oraz wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży.
-

-
- Tworzy wielostronicowy dokument w Canvie, dodaje linki do nawigacji między stronami.

Bardzo dobra (5)

Bezpieczeństwo w sieci, AI i wyszukiwanie informacji:

- Proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci; świadomie unika ryzykownych sytuacji i chroni swoje dane.
- Porównuje wyniki z różnych wyszukiwarek; krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI i weryfikuje go w innych źródłach.

Arkusz kalkulacyjny i chmura (MS Excel / Google Sheets):

- Przygotowuje estetyczną tabelę (z użyciem m.in. Scal i wyśrodkuj); używa opcji Filtruj oraz formatowania warunkowego do czytelnej prezentacji danych.
- Korzysta z arkusza w codziennym życiu (np. budżet) i sytuacjach nietypowych (np. obliczanie BMI); analizuje i opisuje dane z wykresu.

Programowanie i gry (Scratch):

- Zakłada studio ze znajomymi w serwisie Scratch i wspólnie tworzy projekty.
- Edytuje i rozbudowuje grę o autorskie elementy.

Grafika i projektowanie cyfrowe (GIMP oraz Canva):

- Świadomie wykorzystuje warstwy i tworzy zaawansowane fotomontaże w GIMP-ie z zachowaniem wysokiej estetyki.
- Tworzy dopracowany, autorski projekt w Canvie z dbałością o estetykę.

Celująca (6)

- Wykazuje się dojrzałością i innowacyjnością w obszarze cyberbezpieczeństwa, krytycznego myślenia oraz narzędzi AI.
 - Tworzy zaawansowane arkusze kalkulacyjne z wykorzystaniem złożonych funkcji i prezentacji danych.
 - Projektuje autorskie, zaawansowane gry wieloobiektywowe w programie Scratch z wykorzystaniem list, zmiennych i komunikatów.
 - Projektuje profesjonalne prace graficzne i fotomontaże oraz chętnie pomaga innym uczniom podczas zajęć.
-