

Wymagania na ocenę z informatyki w klasie 6

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	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?						
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.	6. Porządki w komórce.	• zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej	• wykorzystuje automatyczne	• porządkuje dane w tabeli według	• używa formatowania warunkowego, aby	• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie

O formatowaniu i sortowaniu danych	O formatowaniu i sortowaniu danych	w komórkach	wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	określonych wytycznych	wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	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						
Projekt graficzny	1. Canva – planujemy układ projektu	otwiera projekt i wstawia wskazane elementy • przesuwa elementy w wybrane miejsce	samodzielnie zmienia rozmiar i układ elementów • korzysta z gotowego szablonu	samodzielnie tworzy prosty układ projektu • zachowuje odpowiednie odstępy między elementami	świadomie rozmieszcza elementy na stronie • poprawia kompozycję projektu	tworzy własny układ bez gotowego szablonu • uzasadnia sposób rozmieszczenia elementów
Kolor i grafika	2. Dobieramy kolory i elementy graficzne	• zmienia kolor wskazanego elementu • dodaje grafikę do projektu	• wybiera grafikę pasującą do tematu • stosuje dwa lub trzy pasujące kolory	• samodzielnie dobiera spójną kolorystykę • odpowiednio łączy grafikę z tekstem	• świadomie wykorzystuje kontrast i kolor • poprawia projekt, jeśli jest mało czytelny	• tworzy własny spójny zestaw kolorów • potrafi uzasadnić wybór kolorystyki
Przekazujemy informacje	3. Tworzymy infografikę	• wpisuje krótkie informacje • dodaje proste elementy graficzne	• umieszcza informacje według podanego układu • stosuje tytuł i krótkie opisy	• porządkuje informacje według ich znaczenia • dobiera ikony lub grafiki do treści	• samodzielnie tworzy czytelną infografikę • ogranicza zbędne elementy	• przedstawia informacje w oryginalny i czytelny sposób • samodzielnie tworzy rozwiązanie odpowiadające tematowi
Projekt podsumowujący	4. Tworzymy własną infografikę w Canvie	• wykonuje część projektu według instrukcji • zapisuje ukończoną pracę	• wykonuje wszystkie podstawowe elementy zadania • korzysta z tekstu i grafiki	• samodzielnie realizuje wszystkie kryteria zadania • tworzy czytelny układ informacji	• samodzielnie planuje i poprawia projekt • dba o spójność tekstu, grafiki i kolorów	• tworzy oryginalny projekt według własnej koncepcji • potrafi przedstawić i uzasadnić zastosowane rozwiązania

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