WYMAGANIA EDUKACYJNE klasa 6 - INFORMATYKA
(na podstawie programu nauczania Informatyki „ Lubię to!”- wydawnictwo NOWA ERA)

Obowiązują od 1 września 2026 roku
Wymagania na poszczególne oceny:

Wymagania na <u>ocenę celującą</u> 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.

Ocena - <u>bardzo dobry</u>
Uczeń:
- 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 prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki,*
- zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,
- zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,
- wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z **Formatowania warunkowego**,
- stosuje **Sortowanie niestandardowe**, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
- tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
- dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,
- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- 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.

Ocena – <u>dobry</u>
Uczeń:
- 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,
- dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
- sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
- wykorzystuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** do wykonywania obliczeń,
- dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,
- buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
- buduje w Scratchu skrypty reagujące nakomunikaty,
- wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
- wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „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,
- podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
- wykorzystuje w programie GIMP narzędzie **Rozmycie Gaussa**, aby zmniejszyć czytelność

fragmentu obrazu.

Ocena – <u>dostateczny</u>

Uczeń:

- 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,
- *podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym,*
- zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
- wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
- tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
- formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
- współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,
- buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,
- wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
- dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

Ocena – <u>dopuszczający</u>

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 (AI),**
- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,
- zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
- formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
- wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
- wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
- tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu,
- tworzy proste obrazy w programie GIMP,
- zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP

**Kursywą oznaczono wymagania, które dotyczą tematu dodatkowego.*
*Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.*