

Spółeczny Zespół Przedszkolno-Szkolny 101 w Olsztynie

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych ocen z informatyki na rok szkolny 2026/2027 dla klasy VI migdałowej

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę celującą 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	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania 	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe cechy internetu • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie 	<ul style="list-style-type: none"> • 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?	<ul style="list-style-type: none"> • zna zasady tworzenia silnych haseł 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna 	<ul style="list-style-type: none"> • proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • 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?	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje cudzysłowy, aby zawęzić wyniki wyszukiwania • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji 	<ul style="list-style-type: none"> • ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI) 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane do komórek • zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje arkusze do skoroszytu • kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe

Spółeczny Zespół Przedszkolno-Szkolny 101 w Olsztynie

						narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	6. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none">• zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	<ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	<ul style="list-style-type: none">• porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	<ul style="list-style-type: none">• używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości• porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	<ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie 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	<ul style="list-style-type: none">• tworzy formuły do obliczeń	<ul style="list-style-type: none">• w formułach wykorzystuje adresy komórek	<ul style="list-style-type: none">• wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	<ul style="list-style-type: none">• korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• prezentuje dane na wykresie	<ul style="list-style-type: none">• zmienia wygląd wykresu	<ul style="list-style-type: none">• dodaje lub usuwa elementy wykresu	<ul style="list-style-type: none">• dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none">• zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	<ul style="list-style-type: none">• udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	<ul style="list-style-type: none">• korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	<ul style="list-style-type: none">• przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	<ul style="list-style-type: none">• buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu• programuje skutek odebrania komunikatu	<ul style="list-style-type: none">• tworzy prostą grę zręcznościową	<ul style="list-style-type: none">• 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						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	20., 21. i 22. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	• 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	• podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	23. i 24. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	• 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
4.3. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	25., 26. i 27. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	• 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.
4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28., 29. i 30. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	• tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				

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

Osiągnięcia edukacyjne uczniów będą sprawdzane poprzez:

- kartkówki na komputerze
- ćwiczenia praktyczne na komputerze
- pracę na lekcji