

Wymagania edukacyjne – Informatyka, klasa 6 („Lubię to!”, rozkład MEN 2025)

Dział	Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	Celująca
1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?	Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa (nie podaje hasła, adresu, zdjęć).	Rozpoznaje proste zagrożenia w sieci; wie, jak chronić swoje dane i konto.	Samodzielnie wyszukuje informacje, umie ocenić proste źródło pod kątem wiarygodności; stosuje netykietę.	Świadomie korzysta z Internetu, potrafi wskazać przykłady cyberzagrożeń i sposoby ochrony; rozumie pojęcia własności intelektualnej i sztucznej inteligencji.	Tworzy własne projekty (np. plakat, prezentację) promujące bezpieczeństwo i etykę cyfrową; potrafi krytycznie ocenić wpływ nowych technologii (np. AI).
2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym	Wpisuje dane do arkusza i zapisuje plik; wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela.	Formatuje dane, stosuje podstawowe formuły; tworzy prosty wykres wg instrukcji.	Samodzielnie używa funkcji matematycznych; formatuje arkusz; wybiera właściwy typ wykresu do danych.	Sprawnie przygotowuje zestawienia w arkuszu z obliczeniami i wizualizacją danych; korzysta z różnych funkcji i formatowania.	Projektuje rozbudowane arkusze (np. analiza budżetu, projekt w chmurze), interpretuje wyniki i przedstawia je w atrakcyjnej formie.
3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w Scratchu	Tworzy prostą sekwencję poleceń; uruchamia gotowy projekt; zna pojęcie komunikatu.	Stosuje komunikaty i pętle do sterowania postaciami; korzysta z gotowych elementów projektu.	Samodzielnie programuje prostą grę; wykorzystuje warunki, zmienne, pętle; planuje strukturę gry.	Tworzy rozbudowaną grę z wieloma elementami, interakcjami i licznikiem wyników; dba o czytelność kodu i estetykę.	Projektuje własną, oryginalną grę wykraczającą poza wymagania (np. z kilkoma poziomami); wykorzystuje różne techniki i elementy Scratcha; potrafi zaprezentować projekt.
4. Wyjątkowe projekty.	Potrafi wykonać prostą grafikę lub fotomontaż wg	Korzysta z podstawowych narzędzi do	Samodzielnie wykonuje projekt graficzny, stosuje retusz i łączy	Tworzy estetyczne, dopracowane projekty (np. kolaż, plakat,	

Programy graficzne	wskazówek; zapisuje pracę.	obróbki zdjęć (kadrowanie, proste efekty); potrafi użyć warstw.	różne elementy; korzysta z Canvy lub podobnych narzędzi.	pamiątkowy obraz); umiejętnie wykorzystuje warstwy i narzędzia graficzne.	
---------------------------	----------------------------	---	--	---	--

Wymagania ogólne na lekcjach informatyki

1. Aktywność i samodzielność

- a. Uczeń bierze czynny udział w lekcji, wykonuje powierzone zadania, stara się samodzielnie rozwiązywać problemy.

2. Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa

- a. Przestrzega zasad BHP przy pracy z komputerem (ergonomia, higiena pracy).
- b. Stosuje zasady bezpieczeństwa w sieci (ochrona danych osobowych, korzystanie z legalnych źródeł).

3. Dokładność i staranność

- a. Uczeń dba o estetykę i poprawność wykonywanych prac (dokumentów, prezentacji, projektów graficznych i programów).

4. Współpraca i komunikacja

- a. Potrafi współpracować w grupie, dzielić się pomysłami, pomagać innym i korzystać z dyskusji w sposób kulturalny.

5. Korzystanie z narzędzi cyfrowych

- a. Uczeń potrafi obsługiwać programy i urządzenia komputerowe zgodnie z ich przeznaczeniem, korzysta z podręcznika i instrukcji w celu samodzielnego wykonywania zadań.

6. Odpowiedzialność za pracę własną i cudzą

- a. Nie korzysta z materiałów niedozwolonych (plagiat, piractwo), szanuje prawa autorskie i własność intelektualną.

Zasady pracy na lekcji informatyki

1. Zajęcia zaczynamy od przygotowania stanowiska komputerowego i sprawdzenia sprzętu.

2. Pracujemy w skupieniu, nie przeszkadzając innym uczniom.
3. Przestrzegamy kolejności wykonywania zadań i instrukcji nauczyciela.
4. Każde zadanie kończymy zapisaniem pracy i zgłaszamy nauczycielowi jej gotowość.
5. W trakcie lekcji zachowujemy kulturę komunikacji – nie używamy komputera do gier, czatu lub mediów społecznościowych bez zgody nauczyciela.
6. Pomagamy sobie nawzajem, ale samodzielnie rozwiązujemy zadania programowe i projektowe.
7. Po zakończeniu zajęć porządkujemy stanowisko i wylogowujemy się z komputerów.

Formy sprawdzania wiedzy

1. **Obserwacja pracy na lekcji** – udział w zajęciach, aktywność, samodzielność w wykonywaniu zadań.
2. **Sprawdziany praktyczne** – wykonanie zadania w programie komputerowym lub projektowego.
3. **Prezentacje uczniowskie** – przedstawienie wyników projektów, animacji, prezentacji multimedialnych.
4. **Testy i quizy online lub papierowe** – krótkie sprawdzenie wiedzy teoretycznej i praktycznej.
5. **Portfolio ucznia** – zbiór prac wykonanych w ciągu semestru (dokumenty, grafiki, programy, arkusze, projekty).
6. **Zadania domowe** – w ograniczonym zakresie, głównie utrwalające umiejętności praktyczne.