

Wymagania edukacyjne z Informatyki dla klasy VI
na rok szkolny 2025/2026
Nauczyciel: Iwona Cygnarowicz

WYMAGANIA ŚRÓDROCZNE			
Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
• potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem, • potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych, • zna regulamin pracowni informatycznej, • tworzy i wysyła wiadomość e-mail, • komunikuje się ze znajomymi, korzystając z platformy G Suite, • umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze, • tworzy foldery w usłudze OneDrive, • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu, • zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,	• stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, • przestrzega zasad współpracy w sieci, • tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, • 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	• wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, • korzysta z narzędzi platformy G Suite do pracy na lekcjach (Kalendarz, Notes zajęć, Zadania), • dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, • dodaje nowe arkusze do skoroszytu, • kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszyście, • sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, • wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, • dodaje lub usuwa elementy	• wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, • udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów, • zmienia nazwy arkuszy w skoroszyście, • zmienia kolory kart arkuszy w skoroszyście, • 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

- wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, - wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego.	z innymi członkami zespołu w tym samym czasie.	wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego.	kalkulacyjny, dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych.
Stopień celujący Uczeń:	- wysyła wiadomość e-mail z załącznikami, - przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj, - wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji, - korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane, - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI).		
WYMAGANIA ROCZNE obejmują także wymagania śródroczne			
Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
- 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.	- 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	- buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, - buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, - 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	- 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.

	do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.	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.	
Stopień celujący Uczeń:	• edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy, • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki, • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu.		