

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 6

rok szkolny 2026/2027

Ocena dopuszczająca – 2

- **Technologie informacyjne i cyfrowe** – z pomocą nauczyciela korzysta z podstawowych aplikacji, zna zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, porządkuje pliki i korzysta z podstawowych funkcji edytora tekstu.
- **Programowanie i algorytmika** – z pomocą nauczyciela tworzy proste projekty w Scratchu, układa podstawowe bloki programu, zna proste sposoby wyszukiwania i wykonywania obliczeń.
- **Dane i obliczenia** – w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego, wprowadza tekst i liczby, tworzy proste tabele i wykonuje podstawowe obliczenia.
- **Multimedia i praca w sieci** – tworzy proste prezentacje, wykonuje zrzuty ekranu i proste grafiki, korzysta z wybranych zasobów internetowych i zna podstawowe zasady bezpiecznej komunikacji.

Ocena dostateczna – 3

- **Technologie informacyjne i cyfrowe** – samodzielnie wykonuje podstawowe zadania w edytorze tekstu i innych aplikacjach, porządkuje pliki, korzysta z dokumentów i zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu.
- **Programowanie i algorytmika** – tworzy proste projekty w Scratchu, wykorzystuje listy, zmienne, instrukcje warunkowe i podstawowe mechanizmy wyszukiwania.
- **Dane i obliczenia** – wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego, stosuje proste formuły, tworzy serie danych oraz wykonuje podstawowe operacje na danych.
- **Multimedia i praca w sieci** – tworzy prezentacje zawierające tekst, grafikę i dźwięk, wykonuje proste grafiki wektorowe i korzysta z internetowych narzędzi edukacyjnych.

Ocena dobra – 4

- **Technologie informacyjne i cyfrowe** – sprawnie korzysta z poznanych aplikacji, tworzy czytelne dokumenty, stosuje odnośniki, przygotowuje dokumenty wielostronicowe i właściwie organizuje swoją pracę.
- **Programowanie i algorytmika** – samodzielnie projektuje programy w Scratchu, stosuje listy, zmienne, instrukcje warunkowe i własne bloki, realizuje poznane algorytmy wyszukiwania i obliczeń.
- **Dane i obliczenia** – sprawnie wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do wykonywania obliczeń, sortowania i filtrowania danych, pracy z datami oraz przeprowadzania prostych symulacji.
- **Multimedia i praca w sieci** – samodzielnie tworzy estetyczne prezentacje, grafiki i proste animacje, korzysta z różnych źródeł informacji oraz właściwie komunikuje się i współpracuje w sieci.

Ocena bardzo dobra – 5

- **Technologie informacyjne i cyfrowe** – swobodnie posługuje się różnymi aplikacjami, samodzielnie organizuje pracę i tworzy rozbudowane, estetyczne dokumenty z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji edytora tekstu.
- **Programowanie i algorytmika** – samodzielnie rozwiązuje problemy za pomocą Scratcha, projektuje programy wyszukujące, zliczające i wykonujące obliczenia, wykorzystuje własne bloki z parametrami i analizuje działanie algorytmów.
- **Dane i obliczenia** – samodzielnie planuje obliczenia, sprawnie wykorzystuje formuły i funkcje arkusza, sortuje i filtruje dane, przeprowadza symulacje oraz przedstawia wyniki na wykresach.
- **Multimedia i praca w sieci** – tworzy dopracowane prezentacje, grafiki i animacje, łączy różne formy przekazu, świadomie korzysta z internetowych zasobów edukacyjnych i prezentuje efekty swojej pracy.

Ocena celująca – 6

- **Technologie informacyjne i cyfrowe** – kreatywnie wykorzystuje poznane aplikacje, samodzielnie odkrywa nowe możliwości programów i tworzy oryginalne rozwiązania.

- **Programowanie i algorytmika** – tworzy własne, rozbudowane projekty w Scratchu, samodzielnie modyfikuje i doskonali algorytmy oraz podejmuje dodatkowe, trudniejsze zadania.
- **Dane i obliczenia** – samodzielnie planuje i realizuje złożone zadania z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego, analizuje dane i interpretuje otrzymane wyniki.
- **Multimedia i praca w sieci** – tworzy oryginalne projekty multimedialne, łączy grafikę, tekst, dźwięk i animację, samodzielnie wyszukuje wartościowe zasoby internetowe i twórczo wykorzystuje poznane technologie.