

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z INFORMATYKI dla klasy 6 w roku szkolnym 2025/2026

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca). Uczeń:
Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji						
1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	1. i 2. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej	- wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy - wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców	zapisuje adresy email na swoim koncie pocztowym	wysyła wiadomość e-mail z zagranicznymi
1.2. Chmura w internecie.	3. i 4. Chmura w internecie.	przesyła plik do usługi	edytuje dokumenty	udostępnia pliki zapisane w	pracuje w tym samym	wykorzystuje narzędzia

O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive	tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze	usłudze OneDrive • tworzy link do pliku w usłudze OneDrive	czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive	dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	5. i 6. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	• wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi	• omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu	• wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach	• opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo	• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami

Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel

2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	7. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	• wprowadza dane do komórek • formatuje komórki	• dodaje arkusze do skoroszytu	• zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy	• zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy	• przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe
--	---	--	--------------------------------	--	--	---

						narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	8. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	• zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	• wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	• porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	• używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane

3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	15. i 16. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	☐ wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	☐ zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	☐ udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	☐ korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	☐ 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	17. i 18. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	☐ buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	☐ przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	☐ buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu ☐ programuje skutek odebrania komunikatu	☐ tworzy prostą grę zręcznościową	☐ edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
3.3. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej	19. i 20. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej	☐ tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych	☐ buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	☐ wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem	☐ buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą	☐ buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego
liczby	i największej liczby	skryptach		„powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	liczbę w podanym zbiorze	przedmiotu

3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	21. i 22. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	☐ wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	☐ sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia	☐ buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	☐ buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	☐ tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	23. i 24. 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 cięgiecie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	25., 26. i 27. Zdjęć cięgiecie. 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. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28. i 29. 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				