

Wymagania Edukacyjne z Informatyki

Klasa 6 Szkoły Podstawowej (Program „Lubię to!”)

Zasady oceniania i konstrukcja wymagań: Przedmiotowy System Oceniania (PSO) został opracowany w oparciu o podstawę programową. Ocenianie ma charakter wspierający (elementy oceniania kształtującego, jasne kryteria sukcesu, informacja zwrotna). Wymagania edukacyjne mają charakter narastający (hierarchiczny) – osiągnięcie wyższego stopnia szkolnego zakłada opanowanie umiejętności z poziomów niższych.

Dostosowanie wymagań edukacyjnych dla uczniów ze SPE

Dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (posiadających orzeczenie, opinię PPP lub objętych pomocą psychologiczno-pedagogiczną) stosuje się zindywidualizowane zasady i formy dostosowania wymagań:

- **Wsparcie w zakresie oprogramowania i grafiki (GIMP / Canva / Arkusz):** Uproszczenie złożonych procedur (np. wielostopniowych fotomontaży czy tworzenia rozbudowanych formuł) do podstawowych kroków; udostępnianie instrukcji obrazkowych/karta pracy z gotowymi skrótami i pojęciami.
- **Programowanie (Scratch):** Zapewnienie pomocy przy tworzeniu skryptów z wykorzystaniem komunikatów i zmiennych, udostępnianie gotowych fragmentów kodu do analizy i modyfikacji zamiast pisanie programu od zera.
- **Wydłużony czas i podział zadań:** Dzielenie obszernych zadań projektowych (np. budżet w arkuszu, gra w Scratchu) na mniejsze, etapowe ćwiczenia z bieżącą kontrolą i wsparciem nauczyciela.
- **Specyficzne trudności w uczeniu się (dysleksja, dysgrafia, zaburzenia motoryki):** Nieocenianie błędów literowych w nazwach zmiennych, komendach, nazwach warstw czy promptach; ocena skupiona na logice i pomyśle działania.
- **Docenianie wkładu pracy i aktywności:** Uwzględnianie stopnia zaangażowania, wysiłku i indywidualnego postępu ucznia w stosunku do jego możliwości psychofizycznych.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
2 – dopuszczający (poziom zapamiętywania / odtwarzania)	Uczeń rozpoznaje podstawowe pojęcia i wykonuje proste czynności według podanego wzoru: • podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci oraz zna zasady tworzenia silnych haseł, • wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą podstawowych słów kluczowych, • wyjaśnia w prosty sposób, czym jest sztuczna inteligencja (AI), • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu, zmienia szerokość kolumn i formatuje tekst w komórkach, • wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem prostych formuł oraz wstawia podstawowy wykres, • tworzy w programie Scratch zmienne, nadaje im nazwy oraz układa proste skrypty sterujące, • tworzy proste obrazy w programie GIMP oraz dostosowuje ich podstawowe parametry (kontrast, jasność), • tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie z gotowych szablonów.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
3 – dostateczny (poziom rozumienia)	Uczeń rozumie zastosowanie narzędzi informatycznych i stosuje je w typowych sytuacjach: • wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci oraz rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowych, • stosuje cudzysłów do zawężania wyników wyszukiwania oraz wskazuje przykłady wiarygodnych źródeł informacji, • podaje przykłady zastosowania sztucznej inteligencji (AI) w życiu codziennym, • zmienia kolory komórek, wypełnia kolumny/wiersze serią danych (automatyczne wypełnianie) i tworzy formuły z użyciem adresów komórek, • formatuje wygląd wstawionego wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, • współpracuje nad dokumentem online z innymi członkami zespołu w tym samym czasie, • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym oraz wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania warunków, • zakłada konto i korzysta z serwisu społecznościowego użytkowników Scratcha, • wykorzystuje warstwy w programie GIMP, dobiera narzędzia zaznaczania oraz kopiuje/wkleja fragmenty na osobne warstwy, • dodaje tło, tekst i nowe elementy graficzne do projektów w programie Canva.
4 – dobry (poziom zastosowania)	Uczeń sprawnie wykorzystuje zdobyte wiadomości do samodzielnego rozwiązywania zadań: • rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji w sieci i proponuje właściwe sposoby reagowania, • wyjaśnia znaczenie ochrony danych osobowych, ocenia wiarygodność treści internetowych oraz wymienia szanse i zagrożenia rozwoju AI, • dodaje nowe arkusze do skoroszytu, kopiuje serie danych między arkuszami oraz sortuje dane w określonym porządku, • wykorzystuje funkcje SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym, • modyfikuje strukturę wykresu (dodaje lub usuwa elementy wykresu), • buduje w Scratchu skrypty nadające i odbierające komunikaty, stosuje pętle („powtórz”) oraz instrukcje warunkowe („jeżeli... to... / w przeciwnym razie”), • tworzy rozbudowane skrypty sprawdzające warunki i udostępnia je w społeczności Scratcha, • dostosowuje ustawienia narzędzi w programie GIMP oraz stosuje narzędzie Rozmycie Gaussa do ukrywania wybranych fragmentów obrazu, • wstawia i dopasowuje zdjęcia oraz grafikę w projektach w programie Canva.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
5 – bardzo dobry (poziom analizy i rozwiązywania problemów)	Uczeń analizuje problemy, dobiera optymalne metody i wyciąga wnioski: • charakteryzuje właściwe i niewłaściwe wykorzystanie internetu oraz proponuje kompleksowe działania zwiększające bezpieczeństwo w sieci, • wyszukuje grafiki na licencjach Creative Commons, poprawnie podaje ich źródła oraz tworzy precyzyjne prompty dla AI, • zarządza kartami arkuszy (zmiana nazw, kolorów), stosuje Formatowanie warunkowe oraz Sortowanie niestandardowe według wielu kryteriów, • tworzy własne funkcjonalne modele w arkuszu (np. budżet) i dobiera właściwy typ wykresu do charakteru danych, • tworzy w Scratchu pełną, sprawnie działającą grę zręcznościową oraz samodzielnie modyfikuje projekty z sieci, • zmienia stopień krycia warstw i tworzy złożone fotomontaże w programie GIMP, • tworzy w Canvie wielostronicowe dokumenty i dodaje linki interaktywne do nawigacji między stronami.
6 – celujący (poziom tworzenia i ewaluacji)	Uczeń wykazuje się twórczą postawą, realizuje zadania nietypowe i wykraczające poza program: • samodzielnie formułuje i rozwiązuje złożone problemy informatyczne wymagające poszukiwania innowacyjnych metod, • tworzy autorskie, zaawansowane gry i aplikacje w programie Scratch z bogatą logiką, interakcją i optymalizacją kodu, • projektuje zaawansowane, dopracowane estetycznie i merytorycznie kompozycje graficzne i publikacje w programach GIMP oraz Canva, • wykazuje się wzorową postawą w zakresie etyki cyfrowej, poszanowania praw autorskich i bezpieczeństwa w sieci, • osiąga sukcesy w konkursach informatycznych lub aktywnie wspiera innych uczniów jako lider i mentor w projektach zespołowych.