

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 6 szkoły podstawowej

Moduł / Dział	Ocena dopuszczająca (Konieczne)	Ocena dostateczna (Podstawowe)	Ocena dobra (Rozszerzone)	Ocena bardzo dobra (Dopełniające)	Ocena celująca (Wykraczające)
1. Grafika, wideo i Windows 11	Porusza się po menu Start Windows 11; uruchamia aplikację wideo; wie, co to piksel.	Wyjaśnia różnicę między rastrem a wektorem; wycina zbędne fragmenty filmu.	Tworzy proste obiekty w przestrzeni 3D; łączy klipy, dodając przejścia i efekty.	Kompleksowo montuje film: synchronizuje audio, nakłada napisy i eksportuje do MP4.	Realizuje zaawansowany reportaż filmowy według własnego, spójnego scenariusza.
2. Dokumenty tekstowe i prezentacje	Formatuje tekst (czcionka, kolor); tworzy prostą, liniową prezentację slajd po slajdzie.	Stosuje nagłówki za pomocą stylów tekstu; wstawia do prezentacji link do strony WWW.	Generuje automatyczny spis treści; tworzy prezentację nieliniową (linki wewnętrzne).	Współpracuje w chmurze (komentarze, recenzja); osadza pliki wideo i audio na slajdach.	Projektuje autorski, spójny graficznie szablon dużego dokumentu w chmurze.
3. Arkusz kalkulacyjny (Excel)	Wprowadza dane tekstowe i liczbowe do komórek; zna pojęcie adresu komórki.	Wpisuje formuły dodawania/odejmowania; zna funkcje SUMA i ŚREDNIA; robi wykres kolumnowy.	Stosuje adresowanie bezwzględne (blokowanie znakiem \$); używa funkcji	Bez błędów wdraża funkcję warunkową JEŻELI; dobiera i w pełni formatuje	Projektuje od zera złożone arkusze analityczne z zagnieżdżonymi funkcjami logicznymi.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 6 szkoły podstawowej

			MIN oraz MAX.	wykresy.	
4. Algorytmika i Scratch 3.0	Uruchamia Scratch 3.0; buduje proste, liniowe skrypty podstawowego ruchu.	Rozumie rolę zmiennej w programie; używa podstawowych operatorów matematycznych.	Stosuje pętle zagnieżdżone (rozety za pomocą Pióra); tworzy i wywołuje własne bloki.	Synchronizuje duszki komunikatami; stosuje operatory logiczne I, LUB, NIE; debuguje błędy.	Tworzy autorską grę zręcznościową/platformową z zaawansowaną fizyką ruchu i punktacją.
5. Internet i kod HTML	Wie, czym jest internet; odróżnia fizyczny adres IP od domeny (DNS).	Odwzorowuje strukturę HTML (html, head, body); otwiera kod jako stronę w przeglądarce.	Formatuje tekst znacznikami nagłówków (h1-h6), akapitów (p) oraz wstawia linki (a).	Osadza grafikę na stronie (img src); poprawnie zarządza strukturą folderu projektu.	Samodzielnie koduje od zera estetyczną, wielostronicową witrynę z menu i grafiką.
6. Cyberbezpieczeństwo i prawo	Rozumie, że hejt w sieci jest zły; wie, czym ogólnie jest cyberprzemoc.	Definiuje pojęcie śladu cyfrowego; wie, gdzie zgłosić przypadek nękania w sieci.	Świadomie zarządza swoim wizerunkiem online; rozpoznaje	Analizuje prawne skutki cyberprzemocy; wdraża w życie zasady higieny	Aktywnie promuje bezpieczne zachowania w sieci w swoim środowisku rówieśniczym.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 6 szkoły podstawowej

fake newsy i
manipulacje. cyfrowej.