

Wymagania na poszczególne stopnie szkolne dla klasy 6 Szkoły Podstawowej im. Arkadego Fiedlera w Bytyniu zgodny z podręcznikiem „Lubię to!” na rok szkolny 2025/2026

Wymagania zamieszczone poniżej zostały dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów klasy 6a Szkoły Podstawowej w Bytyniu (rok szkolny 2025/2026).

Tytuł w podręczniku	Treść z podstawy programowej	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. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z Internetu?						
1.1. Ja w Internecie. O komunikacji w sieci	III.2b, III.2c, V.1, V.3	• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci	• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci	• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania	• zna podstawowe cechy Internetu • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie	• proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
1.2. Pułapki w Internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	V.1, V.2, V.3	• zna zasady tworzenia silnych haseł	• rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej	• wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna	• proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w Internecie	• świadomie korzysta z Internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
1.3. Wyszukiwanie w Internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	III.2a, V.1, V.2, V.3	• wyszukuje proste informacje w Internecie za pomocą słów kluczowych	• stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji	• ocenia wiarygodność treści znalezionych w Internecie	• wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia	• porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
1.4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu.	V.1, V.2, V.3	• wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)	• podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym	• wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI	• tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki	• krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI • weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym						

2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	II.3c	- wprowadza dane do komórek - zmienia szerokość kolumn	formatuje komórki	- dodaje arkusze do skoroszytu - kopiuje i wkleja dane do różnych 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	II.3c	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
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel	II.3c	tworzy formuły do obliczeń	w formułach wykorzystuje adresy komórek	wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	II.3c	prezentuje dane na wykresie	zmienia wygląd wykresu	dodaje lub usuwa elementy wykresu	dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	II.3c, II.4	- zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym - tworzy formuły - wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego - prezentuje dane na wykresie - tworzy dokumenty w chmurze - udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze - współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze - gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch						
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	IV.1, IV.2, IV.3	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	II.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2	• 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. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	II.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2	• buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych	• tworzy listę w programie Scratch	• wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry	• tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie	• rozbudowuje grę o dodatkowe elementy
Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	II.3a	• 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 cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	II.3a, II.4	• 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. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	II.3a, II.3d	• tworzy stronę główną projektu • wybiera układ elementów na stronie	• dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst	• wstawia zdjęcia i grafikę do projektu	• tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami	• tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.
4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	II.3a, II.4	• tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				

Sposób dostosowania powyższych wymagań do uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim:

Metody pracy na informatyce:

Przede wszystkim metody wzrokowo-słuchowe tj. metody podające (m.in. wykład, objaśnienie, dawanie wydrukowanych dłuższych notatek z lekcji), metody problemowe (np. dyskusje, gry dydaktyczne), metody praktyczne (np. pokaz z objaśnieniem, ćwiczenia przedmiotowe), metoda małych kroków, częste powtarzanie.

Omawianie przebiegu zajęć (informowanie o ilości planowanego materiału oraz ustalanie nagrody - oceny).

Formy pracy na informatyce:

Częsta praca w małych grupach, aby stymulować relacje koleżeńskie.

Rozpoznawanie poziomu i postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności przez uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim odbywać się będzie poprzez:

- 1) umieszczanie w zadaniach otwartych pytań w osobnych liniach oraz wydzielone miejsce, w którym będzie należało zapisać odpowiedź;
- 2) stosowanie czcionki o wielkości 14 pkt;
- 3) wytłuszczanie i podkreślanie kluczowych dla zadania fragmentów tekstu np. słów: nie, więcej, mniej.

Grzegorz Socha

(nauczyciel informatyki)