

WYMAGANIA EDUKACYJNE 2026-2027

Informatyka – kl.6

Ocena	Opis wymagania Uczeń:	Uwagi
Dział I. <i>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.</i>		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	<p>1. Próbuje porządkować w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:</p> <p>a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,</p> <p>b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;</p> <p>2. Próbuje zapisywać w postaci algorytmów polecenia składające się na sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</p>	
dostateczny	<p>1. Próbuje tworzyć i porządkować w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:</p> <p>a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,</p> <p>b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;</p> <p>2. Próbuje formułować i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</p> <p>3. Próbuje wyróżniać podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów.</p>	
dobry	<p>1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:</p> <p>a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,</p> <p>b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;</p> <p>2. Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</p> <p>3. Wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów</p>	
bardzo dobry	<p>1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:</p> <p>a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,</p> <p>b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;</p> <p>2. Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:</p> <p>a. rozwiązywanie problemów z życia codziennego,</p> <p>b. sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</p>	

	3. Wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów	
celujący	<p>1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:</p> <p>a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,</p> <p>b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;</p> <p>2. Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:</p> <p>a. rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów,</p> <p>b. sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</p> <p>3. Wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów</p>	
Dział II. <i>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i>		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	<p>1. próbuje tworzyć i zapisywać w wizualnym języku programowania:</p> <p>a. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</p> <p>2. próbuje testować na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie próbuje je poprawiać;</p> <p>3. próbuje posługiwać się w podstawowym zakresie podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</p> <p>a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi,</p> <p>b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje,</p> <p>c. korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki,</p> <p>d. próbuje tworzyć krótkie prezentacje multimedialne łączące tekst z grafiką, korzystając przy tym z gotowych szablonów;</p> <p>4. gromadzi i próbuje porządkować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze.</p>	
dostateczny	<p>1. tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</p> <p>a. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</p>	

	<p>2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia;</p> <p>3. posługuje się w podstawowym zakresie podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem, b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele, c. korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły, d. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzystając przy tym z gotowych szablonów; <p>4. gromadzi i porządkuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.</p>	
dobry	<p>1. tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń, b. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera; <p>2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia;</p> <p>3. przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem, b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane, c. korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły, d. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów; <p>4. gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.</p>	

bardzo dobry	<p>1. projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</p> <p>a. pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</p> <p>b. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</p> <p>2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</p> <p>3. przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</p> <p>a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</p> <p>b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</p> <p>c. korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń,</p> <p>d. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;</p> <p>4. gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.</p>	
celujący	<p>1. projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</p> <p>a. pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</p> <p>b. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</p> <p>2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</p> <p>3. przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej)</p>	

	<p>na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</p> <p>a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</p> <p>b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</p> <p>c. korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń,</p> <p>d. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;</p> <p>4. gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</p>	
Dział III. <i>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.</i>		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	<p>1. zna funkcje niektórych podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</p> <p>a. próbuje korzystać z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,</p> <p>b. próbuje wykorzystywać komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia i porządkowania własnych zasobów;</p> <p>2. próbuje wykorzystywać sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):</p> <p>a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,</p> <p>b. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,</p> <p>c. próbuje organizować swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.</p>	
dostateczny	<p>1. zna funkcje niektórych podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</p> <p>a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,</p> <p>b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia i porządkowania własnych zasobów;</p> <p>2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):</p> <p>a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,</p> <p>b. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,</p>	

	c. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.	
dobry	<p>1. zna funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</p> <p>a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,</p> <p>b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</p> <p>2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):</p> <p>a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,</p> <p>b. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,</p> <p>c. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.</p>	
bardzo dobry	<p>1. opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</p> <p>a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,</p> <p>b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</p> <p>2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):</p> <p>a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,</p> <p>b. jako medium komunikacyjne,</p> <p>c. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,</p> <p>d. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.</p>	
celujący	<p>1. opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</p> <p>a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,</p> <p>b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</p> <p>2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):</p> <p>a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,</p> <p>b. jako medium komunikacyjne,</p> <p>c. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,</p> <p>d. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.</p>	

Dział IV. <i>Rozwijanie kompetencji społecznych.</i>		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	<ol style="list-style-type: none"> 1. próbuje uczestniczyć w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum; 2. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 3. wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. 	
dostateczny	<ol style="list-style-type: none"> 1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 3. wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. 	
dobry	<ol style="list-style-type: none"> 1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; 3. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 4. określa przynajmniej 3 zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. 	
bardzo dobry	<ol style="list-style-type: none"> 1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; 3. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 4. określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. 	
celujący	<ol style="list-style-type: none"> 1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu bezproblemowo posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; 3. zawsze respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 4. określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. 	

Dział V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	1. stara się przestrzegać podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. wymienia podstawowe zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji;	
dostateczny	1. przestrzega podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. stara się przestrzegać prawa do własności intelektualnej; 3. wymienia podstawowe zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji;	
dobry	1. przestrzega podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. przestrzega prawa do własności intelektualnej; 3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji, zna i stosuje metody wystrzegania się ich;	
bardzo dobry	1. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami; przestrzega podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; 3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;	
celujący	1. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; 3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;	

Na podstawie zawężonej podstawy programowej z informatyki z 20 marca 2026 r. opracował:

mgr Mirosław Jaworski