

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY V SZKOŁY PODSTAWOWEJ – Rok szkolny 2026/2027

Marcin Śrama

Ocena śródroczna/roczna	Wymagania edukacyjne
2 - ocena dopuszczająca ZAPAMIĘTYWANIE (ODTWARZANIE)	<i>Uczeń odtwarza podstawowe fakty, pojęcia, definicje i terminy (wymienia, wskazuje, rozpoznaje), czyli:</i> • loguje się do szkolnej sieci komputerowej i poprawnie kończy pracę; • wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej; • odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je; • tworzy własne foldery opcją z menu; • z pomocą nauczyciela kopiuje pliki schowkiem do innego folderu; • uruchamia programy wskazanym sposobem (z pulpitu/menu Start); • rysuje wielokąty narzędziem Wielokąt; • wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku; • tworzy proste rysunki z wykorzystaniem narzędzi malarskich; • pisze proste programy w wizualnym języku według opisu w podręczniku z użyciem poleceń sekwencyjnych; • zapisuje program w pliku we wskazanym folderze; • tworzy program realizujący prostą historijkę wg poleceń; • pisze krótki tekst w edytorze z polskimi znakami diakrytycznymi; • zmienia krój, wielkość i kolor czcionki; • wstawia do tekstu rysunek ClipArt i zapisuje dokument w pliku.
3 - ocena dostateczna ROZUMIENIE	<i>Uczeń wyjaśnia sens informacji, opisuje i porównuje, czyli:</i> • rozróżnia elementy zestawu komputerowego i omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy; • podaje przykłady komputerów przenośnych; • wyjaśnia, czym jest system operacyjny oraz na czym polega uruchamianie programów; • omawia ogólnie nośniki pamięci masowej (CD, DVD, pendrive); • porusza się po strukturze folderów i usuwa pliki do Kosza; • wyjaśnia zastosowanie narzędzi Krzywa i Lupa do powiększania obrazu; • przekształca obraz (odbicia lustrzane, obroty);

	• modyfikuje gotowe rysunki; • ustala operacje w programie ujęte w blok i określa liczbę powtórzeń; • zapisuje w języku wizualnym proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i sterowania obiektem; • wkleja do tekstu fragment rysunku przez Schowek i wstawia obiekty WordArt/Fontwork; • zmienia sposób otaczania obrazu tekstem wg przykładu; • pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią.
4 - ocena dobra ZASTOSOWANIE	<i>Uczeń stosuje wiedzę w typowych sytuacjach i rozwiązuje standardowe zadania, czyli:</i> • wymienia nazwy części zamkniętych w obudowie komputera oraz urządzenia mobilne; • wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym i przenosi je do komputera; • objaśnia rolę systemu operacyjnego i wie, że nie wolno bezprawnie kopiować oprogramowania; • stosuje pojęcie pojemności pamięci masowych; • rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; • kopiuje i przenosi pliki między nośnikami; • stosuje narzędzie Krzywa oraz rysowanie w powiększeniu dla zwiększenia precyzji; • przekształca obraz (pochylanie i rozciąganie); • znajduje rozwiązanie podanego problemu programistycznego i samodzielnie stosuje powtarzanie poleceń oraz instrukcje warunkowe; • tworzy program sterujący obiektem w zależności od naciśniętego klawisza oraz proste animacje; • objaśnia przebieg działania programów; • tworzy prostą grę na dwóch poziomach z wykorzystaniem napisów i warunków; • stosuje różne rodzaje otaczania obrazu tekstem oraz formatuje obraz (zmiana rozmiaru, przycinanie); • wstawia obraz z pliku oraz sprawnie buduje i formatuje tabele w tekście.
5 - ocena bardzo dobra ANALIZA	<i>Uczeń analizuje związki, porównuje, argumentuje, uzasadnia, ocenia rozwiązania i wyciąga wnioski, czyli:</i> • omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego i wyjaśnia różnicę między pamięcią RAM, a dyskiem twardym; • omawia procesy zachodzące przy włączaniu komputera i uruchamianiu programów oraz warunki licencji; • nagrywa krótkie filmy aparatem lub smartfonem; • kopiuje, przenosi i usuwa pliki metodą przeciągnij i upuść oraz skrótami klawiaturowymi; • zmienia nazwy plików, odzyskuje pliki z Kosza oraz kompresuje i dekompresuje pliki/foldery; • analizuje sytuację problemową w edytorze grafiki i dba o precyzję (linie siatki); • wyjaśnia pojęcie obrazu komputerowego i rolę karty graficznej; • analizuje problem, określa cel, projektuje i optymalizuje program;

	• analizuje zmienne i stosuje je do zliczania punktów oraz określania warunków zakończenia gry; • dodaje dźwięki i narrację do historyjek i gier oraz projektuje gry na kilku poziomach; • samodzielnie analizuje sytuacje problemowe w edytorze tekstu; • stosuje złożone formatowanie tekstu, obrazu i Autokształtów, grupuje obiekty; • współtworzy projekt grupowy łączący tekst z grafiką z wykorzystaniem sieci/chmury.
6 - ocena celująca TWORZENIE I OCENIANIE	<i>Uczeń samodzielnie tworzy nowe rozwiązania, formułuje wnioski i rozwiązuje nietypowe zadania, czyli:</i> • odszukuje informacje o historii komputerów i urządzeniach GPS; • ocenia rolę systemu BIOS oraz rozróżnia pamięci ROM i RAM; • zna rodzaje licencji oprogramowania; • samodzielnie sprawnie zarządza zasobami komputera, sprawdza wolne miejsce na dysku; • ocenia różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem oraz zasady kompresji danych; • ocenia różnicę między odbiciem lustrzanym a obrotem o 90°; • samodzielnie wyszukuje opcje menu i Pomoc, projektuje prace graficzne na konkursy; • samodzielnie definiuje problemy, tworzy i optymalizuje złożone programy w środowisku wizualnym; • projektuje rozbudowane animowane historyjki i gry wg własnych pomysłów, bierze udział w konkursach informatycznych; • samodzielnie formułuje i rozwiązuje problemy edycji tekstu, stosuje zaawansowane zasady redagowania; • samodzielnie pozyskuje i przetwarza materiały źródłowe.