

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 5

rok szkolny 2026/2027

Wymagania edukacyjne opracowano na podstawie realizowanego programu nauczania oraz właściwej podstawy programowej. Określają oczekiwane wiadomości i umiejętności ucznia niezbędne do ustalenia śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych oraz pozostałe warunki oceniania wynikają z obowiązujących w szkole przepisów i statutu.

Ocena dopuszczająca – 2

- Technologie informacyjne i cyfrowe – z pomocą nauczyciela korzysta z podstawowych aplikacji, potrafi wymienić i zastosować zasady bezpiecznej pracy z komputerem, rozpoznaje podstawowe elementy komputera i urządzenia zewnętrzne.
- Programowanie i algorytmika – z pomocą nauczyciela tworzy proste projekty w Scratchu, korzysta z podstawowych bloków, steruje duszkiem i tworzy proste animacje.
- Dane i arkusz kalkulacyjny – w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego, wprowadza dane, tworzy proste tabele i korzysta z podstawowych narzędzi do przedstawiania danych.
- Multimedia i praca w sieci – wykonuje proste zdjęcia i nagrania, tworzy prostą prezentację lub film, potrafi wymienić i scharakteryzować podstawowe zasady korzystania z poczty elektronicznej i internetu.

Ocena dostateczna – 3

- Technologie informacyjne i cyfrowe – samodzielnie wykonuje podstawowe zadania w poznanych aplikacjach, korzysta z edytora tekstu i prostych narzędzi graficznych, potrafi wymienić i scharakteryzować podstawowe zasady ochrony danych i komputera.
- Programowanie i algorytmika – tworzy proste projekty w Scratchu, wykorzystuje podstawowe instrukcje, zmienia wygląd i zachowanie duszków oraz tworzy proste animacje i gry.
- Dane i arkusz kalkulacyjny – wprowadza i formatuje dane, stosuje proste formuły, tworzy podstawowe wykresy oraz wyszukuje i analizuje informacje potrzebne do wykonania zadania.
- Multimedia i praca w sieci – wysyła i odbiera wiadomości e-mail, korzysta z załączników i podstawowych usług internetowych, tworzy proste materiały multimedialne.

Ocena dobra – 4

- Technologie informacyjne i cyfrowe – sprawnie korzysta z poznanych aplikacji, tworzy estetyczne dokumenty i grafiki, właściwie organizuje swoją pracę oraz stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera.
- Programowanie i algorytmika – samodzielnie projektuje programy w Scratchu, wykorzystuje zmienne, komunikaty, instrukcje sterujące i zdarzenia, testuje oraz poprawia działanie projektów.

- Dane i arkusz kalkulacyjny – sprawnie wykonuje obliczenia, tworzy i modyfikuje wykresy, sortuje dane oraz wykorzystuje arkusz do przedstawiania i analizowania informacji.
- Multimedia i praca w sieci – samodzielnie tworzy prezentacje, nagrania dźwiękowe i filmy, korzysta z narzędzi internetowych, stosuje zasady netykiety i właściwie komunikuje się w sieci.

Ocena bardzo dobra – 5

- Technologie informacyjne i cyfrowe – swobodnie posługuje się różnymi aplikacjami, samodzielnie dobiera narzędzia do wykonywanego zadania, tworzy dopracowane dokumenty i materiały graficzne.
- Programowanie i algorytmika – samodzielnie rozwiązuje problemy za pomocą Scratcha, tworzy rozbudowane projekty z wykorzystaniem zmiennych, własnych bloków, komunikatów i losowości, analizuje i doskonali działanie programu.
- Dane i arkusz kalkulacyjny – samodzielnie wyszukuje, porządkuje i analizuje dane, wykorzystuje formuły i wykresy oraz przedstawia wyniki w czytelnej formie.
- Multimedia i praca w sieci – sprawnie tworzy i przetwarza dźwięk, obraz i film, przygotowuje estetyczne prezentacje, korzysta z chmury i internetowych narzędzi współpracy oraz świadomie ocenia zagrożenia w sieci.

Ocena celująca – 6

- Technologie informacyjne i cyfrowe – kreatywnie wykorzystuje poznane aplikacje, samodzielnie poznaje nowe narzędzia i tworzy oryginalne rozwiązania.
- Programowanie i algorytmika – tworzy własne, rozbudowane projekty w Scratchu, samodzielnie projektuje i modyfikuje programy, rozwija je zgodnie z własnymi pomysłami i stosuje poznane rozwiązania w nowych sytuacjach.
- Dane i arkusz kalkulacyjny – samodzielnie planuje i realizuje złożone zadania związane z gromadzeniem, opracowywaniem i prezentowaniem danych, wyciąga wnioski z przeprowadzonych analiz.
- Multimedia i praca w sieci – tworzy oryginalne projekty multimedialne łączące tekst, grafikę, dźwięk, animację i film, twórczo wykorzystuje narzędzia internetowe i świadomie prezentuje efekty swojej pracy.