

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki w klasie 5

Rok szkolny 2026/2027

Ocena celująca (6) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga kolegom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach .

Ocena bardzo dobra (5) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Ocena dobra (4) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wymagania programowe na poszczególne oceny w klasie wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym .

Ocena dostateczna (3) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

Ocena dopuszczająca (2) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

16. Fotografia mobilna -Robienie i modyfikowanie zdjęć za pomocą urządzenia mobilnego z systemem Android	• wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego.	• opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii.	• korzysta z większości dostępnych funkcji aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym.	• modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć.	• biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym; • biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym.
17. Modyfikowanie obrazu Kadrowanie i korygowanie zdjęć, usuwanie detali, stosowanie filtrów i masek – edytor grafiki, np. PhotoFiltre	• koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie).	• wybiera kadry i przycina obraz; • stosuje niektóre filtry.	• wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu.	• usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie.	• biegle posługuje się programem PhotoFiltre; • poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt.

18. Jak powstaje film ze zdjęć? -Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów, np. Movie Maker	• z pomocą nauczyciela uruchamia program Movie Maker; • z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć.	• przygotowuje scenariusz filmu; • korzysta w podstawowym zakresie z programu Movie Maker.	• tworzy płynne przejścia między zdjęciami.	• dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo; • wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie; • tworzy estetyczną i ciekawą pracę.	
19. Trzy, dwa, jeden... -Nagrywanie audionarracji i wideonarracji – edytor filmów, np. Movie Maker	• z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Movie Maker.	• nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity.	• modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji; • dodaje do filmu narrację.	• dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym; • zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca; • tworzy jasny i	• samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu.

				staranny przekaz multimedialny.	
20. Wyścigi starych samochodów -Wykorzystanie losowości do tworzenia symulacji	• z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch.	• wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.	• wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki.	• operuje losowością i zmiennymi.	• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.
21. Zbieranie jablek -Projektowanie gry	• korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka.	• wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.	• wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków.	• wykorzystuje zmienne i tworzy licznik.	• modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów.
22. Liczenie jablek -Poprawianie i doskonalenie gry	• bada i analizuje działanie projektu.	• eliminuje usterki i poprawia projekt.	• uruchamia pomiaru czasu.	• opisuje działanie gotowego projektu; • udostępnia projekt w serwisie Scratcha.	• rozwija projekt gry według własnych pomysłów.
23. Pawie oczka -Rysowanie figur złożonych z kół i okręgów	• z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupy Pisak.	• ustawia grubość pisaka.	• układa skrypty rysowania tarczy.	• układa skrypty rysowania pawich oczek.	• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów

24. Gwiazdy i gwiazdeczki Tworzenie nowych bloków	• wstawia duszka i tło z biblioteki.	• z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny.	• definiuje nowy blok rysowania gwiazdek.	• wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.	• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.
25. Wirtualne wędrówki -Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera – usługa Google Street View i aplikacja Tłumacz Google	• korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View.	• korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google.	• wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji.	• sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.	• biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.
26. Podróże z Google Earth -Podróżowanie w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie	• z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth.	• wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy.	• wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.	• nagrywa wirtualne wycieczki.	

odległości na trójwymiarowej mapie – aplikacja Google Earth					
27. Poznaj Europę Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	• z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.	• wyszukuje w internecie informacje na podany temat.	• analizuje znalezione informacje.	• na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy.	• kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie.
28. Perły Europy Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint, edytor filmów, np. Movie Maker	• w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.	• wyszukuje w internecie informacje na podany temat.	• analizuje znalezione informacje.	• na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu.	• kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską.
29. Wykreślanie świata -Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel; praca nad wspólnym dokumentem w chmurze	• z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat; • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego.	• wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień.	• tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe; • analizuje dane na podstawie wykresu.	• wykorzystuje formuły i sortuje dane.	• pracuje w chmurze.

30. Projekt: Blaski i cienie internetu -Całoroczny projekt uczniowski – edytor tekstu, np. Microsoft Word, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	• określa zalety internetu.	• określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.	• sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.	• prowadzi prezentację.	• biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji; • sprawnie prowadzi pokaz.
--	---	---	--	---	--