

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.

Temat lekcji i omawiane zagadnienia	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
1. Bezpiecznie z komputerem. -Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, ochrona przed wirusami, elementy jednostki centralnej komputera i urządzenia zewnętrznego	• wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem.	• wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych.	• wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania; • wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej.	• opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem; • opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej.	• wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania.
2. W świecie komiksów -Tworzenie historyjki obrazkowej, wstawianie i formatowanie obiektów – edytor	• z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu; • wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do	• wstawia do dokumentu rysunki.	• wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia; • formatuje osadzone obiekty.	• dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych,	• tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami.

tekstu, np. Microsoft Word	dokumentu przez nauczyciela.			objaśnień) na stronie.	
3. Biblioteka z obrazkami - Grafika rastrowa i wektorowa, korzystanie z	• zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej.	• wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową.	• wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w	• wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online.	
serwisu openclipart.org			postaci pliku SVG.		
4. Ruchome obrazki - Rysowanie w trybie wektorowym i zmiana kostiumów duszka – środowisko Scratch	• z pomocą nauczyciela korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; • z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki.	• w podstawowym zakresie korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; • tworzy kostium duszka według podanego wzoru.	• powiela i modyfikuje kostium duszka.	• tworzy skrypt animujący duszka; • koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka; • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją.	• wykazuje się ponadprzeciętnym i umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej.
5. Multimedialny komiks - Sterowanie duszkiem za pomocą komunikatów – środowisko Scratch	• pobiera duszki z serwisu openclipart.com, • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki; • z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki.	• z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika).	• wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu.	• testuje program – panuje nad poprawną kolejnością dialogu.	• kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi.
6. Wirujące wiatraki - Wykorzystanie trybu wektorowego, zmiennego tła sceny i obrotów duszka – środowisko Scratch	• z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu.	• duplikuje duszki.	• steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola.	• testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt.	• kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi.
7. Sieci wokół nas - Sieci komputerowe i sieci telefonii komórkowej, animowanie obiektów – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	• wyjaśnia zasadę działania sieci komórkowej; • modyfikuje prezentację w wybranym edytorze prezentacji.	• wskazuje podobieństwa i różnice między telefonami komórkowymi i komputerami.	• wyjaśnia pochodzenie nazwy telefon komórkowy; • stosuje efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji.	• aktywnie uczestniczy w dyskusji; • sprawnie wyszukuje potrzebne dane w internecie (trafnie dobiera słowa kluczowe); • opisuje funkcje serwera i routera.	• biegle wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji.
8. Co kraj, to obyczaj - Sieciowe prawa i obyczaje – netykieta	• potrafi wymienić najprostsze zagrożenie i pozytywne cechy	• wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności	• wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co	• wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach	• przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na

	działania w sieci.	internetowej; • wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.	dzień, • wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu; • umiejętnie	zagadnień; • aktywnie uczestniczy w dyskusji.	zajęciach zagadnienie.
--	--------------------	--	---	--	------------------------

			wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci.		
9. Kiedy do mnie piszesz... -Zakładanie i konfigurowanie konta pocztowego, wysyłanie e-maili	• z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe.	• wysyła i odbiera e-maile.	• dodaje dane kontaktowe do książki adresowej.	• sprawnie posługuje się pocztą elektroniczną.	• opisuje, czym powinno charakteryzować się bezpieczne hasło do konta pocztowego.
10. Rozmowy w sieci -Komunikowanie się za pomocą forów dyskusyjnych, czatów i komunikatorów	• odczytuje znaczenie podstawowych skrótów, emotikonów i emoji.	• omawia zasady komunikowania się w sieci.	• krótko charakteryzuje komunikowanie się za pomocą forów internetowych, czatów i komunikatorów.	• prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora.	
11. Zróbmy to razem -Praca w chmurze, korzystanie z aplikacji Dokumenty Google i Dropbox	• wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Dropbox.	• korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google.	• pracuje w chmurze i umieszcza w niej dokumenty.	• podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online.	• organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze.
12. Graj melodie -Układanie nut i odtwarzanie melodii – środowisko Scratch	• z pomocą nauczyciela wstawia do projektu dźwięki i tło z biblioteki.	• odtwarza pojedyncze nuty.	• układa melodie z nut w blokach.	• buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków.	• realizuje własne pomysły wykorzystywania w projekcie bloków z grupy Dźwięk.
13. Posłuchaj i powiedz -Nagrywanie dźwięku i synteza mowy w systemie Windows, rozpoznawanie mowy w systemie Android	• podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; • nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą	• wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora Rejestratora głosu.	• wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google).	• biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach.	• wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły.

14. Dźwięki wokół nas -Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków – środowisko	• wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych; • uruchamia program	• wymienia formaty plików dźwiękowych; • nagrywa i zapisuje dźwięk w programie	• krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych; • instaluje program Audacity.	• przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum).	• analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity.
---	--	---	--	---	---

Scratch, edytor dźwięku, np. Audacity	Audacity.	Audacity.			
15. Dźwięki w plikach i w internecie -Zapisywanie plików MP3, korzystanie z radia w komputerze i serwisu YouTube	• zapisuje dźwięk w formacie MP3; • rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.	• modyfikuje dźwięk w programie Audacity.	• wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów.	• korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube.	• tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach.

