

Przedmiotowe Wymagania Edukacyjne z Informatyki – Klasa 5

Placówka: Szkoła Podstawowa

Przedmiot: Informatyka

Klasa: 5

Rok szkolny: 2026/2027

Etap edukacyjny: II etap edukacyjny

1. Wstęp i Zasady Oceniania

1.1. Podstawa Prawna i Cel

Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy 5 zostały opracowane na podstawie Podstawy Programowej. Dokument służy usystematyzowaniu oczekiwań wobec uczniów oraz stanowi podstawę do formułowania ocen bieżących, śródrocznych i rocznych.

1.2. Ogólne Kryteria Oceniania

- **Stopień celujący (6):** Uczeń wykazuje wiedzę i umiejętności wykraczające poza program danej klasy, samodzielnie rozwiązuje problemy nietypowe, tworzy zaawansowane projekty (np. złożone gry w Scratch, skomplikowane arkusze kalkulacyjne) oraz pomaga innym uczniom.
- **Stopień bardzo dobry (5):** Uczeń sprawnie i samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami, realizuje złożone zadania bez błędów, potrafi wyjaśnić zastosowane metody działania.
- **Stopień dobry (4):** Uczeń wykonuje większość zadań samodzielnie, popełnia drobne błędy niewpływające na działanie programu lub estetykę prac, sprawnie posługuje się podstawowymi funkcjami oprogramowania.
- **Stopień dostateczny (3):** Uczeń wykonuje proste zadania przy niewielkiej pomocy nauczyciela, zna podstawowe pojęcia informatyczne, popełnia błędy w bardziej złożonych procedurach.
- **Stopień dopuszczający (2):** Uczeń z pomocą nauczyciela potrafi wykonać podstawowe operacje na komputerze, zna elementarne zasady bezpieczeństwa i podstawowe narzędzia.
- **Stopień niedostateczny (1):** Uczeń nie opanował podstawowych umiejętności, nie przestrzega regulaminu pracowni, nie wykonuje zadań nawet przy wsparciu nauczyciela.

2. Szczegółowe Wymagania Edukacyjne na Poszczególne Oceny

Dział I: Ergonomia, Bezpieczeństwo i Higiena Pracy w Pracowni oraz w Sieci

Oceny	Opis wymagań i umiejętności
Dopuszczający	Zna zasady bezpiecznego korzystania z pracowni komputerowej; wie, jak prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer; wie, co to jest Internet i jak unikać podstawowych
Dostateczny (3)	Stosuje w praktyce zasady ergonomii podczas pracy przy komputerze; dba o właściwy stan stanowiska; potrafi wyjaśnić pojęcie hejtu i wie, do kogo zwrócić się o pomoc w
Dobry (4)	Opisuje mechanizmy działania złośliwego oprogramowania; potrafi stworzyć bezpieczne, silne hasło dostępowe; stosuje właściwe nawyki ograniczające czas
Bardzo dobry	Wyjaśnia zasady ochrony danych osobowych (RODO) i wizerunku w sieci; rozróżnia rodzaje zagrożeń sieciowych (phishing, malware, wyłudzenia); propaguje zasady
Celujący (6)	Wykazuje inicjatywę w tworzeniu materiałów edukacyjnych (np. plakatu cyfrowego) na temat bezpieczeństwa w sieci dla młodszych klas; potrafi przeprowadzić dyskusję na

Dział II: Organizacja Systemu Operacyjnego i Praca w Chmurze

Oceny	Opis wymagań i umiejętności
Dopuszczający	Potrafi zalogować się do swojego konta w komputerze/sieci szkolnej; otwiera i zamyka aplikacje; potrafi zapisać plik w wyznaczonym folderze.
Dostateczny (3)	Tworzy nowe foldery i podfoldery; potrafi kopiować, przenosić i usuwać pliki; wyszukuje pliki na dysku według nazwy.
Dobry (4)	Sprawnie organizuje drzewo katalogów; zmienia nazwy i rozszerzenia plików; korzysta ze skrótów klawiszowych (Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z, Ctrl+X); zna podstawowe
Bardzo dobry	Korzysta z dysków chmurowych (Google Drive / OneDrive) do przechowywania i udostępniania plików; potrafi współdzielić dokument z wyznaczonymi uprawnieniami
Celujący (6)	Samodzielnie rozwiązywać problemy z lokalizacją zgubionych plików na dysku; tworzy przemyślaną architekturę archiwizacji prac szkolnych; sprawnie zarządza uprawnieniami

Dział III: Grafika Komputerowa – Edycja i Przetwarzanie Obrazu

Oceny	Opis wymagań i umiejętności
Dopuszczający	Otwiera program graficzny; potrafi użyć podstawowych narzędzi takich jak ołówki, pędzel, gumka, wypełnienie kolorem; zapisuje plik w formacie rastrowym (np. PNG/
Dostateczny (3)	Korzysta z narzędzi do rysowania kształtów geometrycznych; wstawia tekst do grafiki; potrafi zaznaczyć fragment obrazu, skopiować go i wkleić.
Dobry (4)	Przeprowadza kadrowanie i zmianę rozmiaru obrazu bez zniekształceń proporcji; korzysta ze skalowania i obracania zaznaczenia; dopasowuje paletę barw do projektu.
Bardzo dobry	Tworzy przemyślane kompozycje graficzne z wykorzystaniem warstw lub bardziej zaawansowanych przekształceń; potrafi łączyć elementy grafiki rastrowej z tekstem
Celujący (6)	Przygotowuje dojrzały projekt graficzny (np. plakat, okładkę książki) cechujący się wysokim estetyzmem; potrafi uzasadnić dobór barw i układ kompozycyjny;

Dział IV: Edycja Tekstu i Dokumentów Cyfrowych

Oceny	Opis wymagań i umiejętności
-------	-----------------------------

Dopuszczający	Wpisuje tekst z zachowaniem podstawowych zasad (spacja po znakach interpunkcyjnych); potrafi zmienić krój, rozmiar i kolor czcionki.
Dostateczny (3)	Stosuje wyrównanie tekstu (do lewej, do prawej, wyśrodkowanie); potrafi wstawić prosty obraz do tekstu i zmienić jego rozmiar; korzysta ze sprawdzania pisowni.
Dobry (4)	Ustawia marginesy i odstępy między wierszami (interlinię); wstawia i formatuje wypunktowanie oraz numerowanie; ustala właściwe zawijanie tekstu wokół ilustracji.
Bardzo dobry	Tworzy przejrzysty dokument tabelaryczny z formatowaniem obramowania i tła komórek; dodaje nagłówek i stopkę z numeracją stron; stosuje styl nagłówkowy.
Celujący (6)	Przygotowuje wielostronicowy referat zawierający stronę tytułową, spis treści, tabele, opisy ilustracji i bibliografię; wykazuje dbałość o pełną poprawność edytorską.

Dział V: Algorytmatyka i Programowanie w Środowisku Blokowym (Scratch)

Oceny	Opis wymagań i umiejętności
Dopuszczający	Uruchamia środowisko Scratch; potrafi dodać duszka i tło; układa prosty, liniowy ciąg bloków powodujący ruch lub wypowiedź duszka.
Dostateczny (3)	Wykorzystuje pętlę powtarzania (powtórz X razy); stosuje zdarzenia inicjujące (np. po kliknięciu zielonej flagi , po naciśnięciu
Dobry (4)	Stosuje pętlę nieskończoną (zawsze) oraz instrukcje warunkowe (jeżeli ... to); tworzy prostą interakcję między kilkoma duszkami; potrafi zmienić kostium
Bardzo dobry	Tworzy prostą grę komputerową z punktacją (np. zbieranie przedmiotów, omijanie przeszkód); korzysta ze zmiennych; potrafi zdiagnozować i usunąć błąd logiczny w
Celujący (6)	Projektuje i tworzy rozbudowaną grę wielopoziomową z wykorzystaniem własnych grafik, własnych bloków (funkcji) oraz zaawansowanej logiki warunkowej; potrafi

Dział VI: Arkusz Kalkulacyjny i Wprowadzenie do Analizy Danych

Oceny	Opis wymagań i umiejętności
Dopuszczający	Rozróżnia pojęcia komórki, wiersza i kolumny; wpisuje dane tekstowe i liczbowe do wskazanych komórek.
Dostateczny (3)	Zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy; formatuje komórki (kolor wypełnienia, obramowanie, czcionka); potrafi wykonać proste dodawanie/odejmowanie wartości.
Dobry (4)	Wprowadza proste formuły matematyczne zaczynające się od znaku = z wykorzystaniem adresów komórek (np. =A1+B1); stosuje funkcję SUMA.
Bardzo dobry	Stosuje funkcje ŚREDNIA, MAKS, MIN; potrafi wygenerować czytelny wykres kolumnowy lub kołowy na podstawie danych z tabeli i opisać jego elementy.
Celujący (6)	Projektuje pełny arkusz do kalkulacji budżetu lub wyników sprawdzianów; swobodnie interpretuje dane na wykresach; potrafi dobrać optymalny typ wykresu do rodzaju

3. Sposoby Weryfikacji Osiągnięć Uczniów

Ocenianie ma charakter ciągły i opiera się na różnorodnych formach sprawdzania wiedzy oraz umiejętności:

1. **Zadania Praktyczne przy Komputerze:** Podstawowa forma weryfikacji umiejętności polegająca na samodzielnym wykonaniu ćwiczenia w czasie lekcji.

2. **Projekty Indywidualne i Grupowe:** Prace tworzone przez dłuższy czas (np. gra w Scratch, wielostronicowy dokument, plakat w cyfrowym programie graficznym).
3. **Sprawdziany Umiejętności / Kartkówki:** Krótkie sprawdziany sprawdzające opanowanie pojęć teoretycznych i logiki myślenia algorytmicznego.
4. **Aktywność i Praca na Lekcji:** Ocenianie zaangażowania, gotowości do pomocy innym oraz przestrzegania BHP i regulaminu pracowni.

4. Dostosowanie Wymagań dla Uczniów ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE)

Wymagania są dostosowywane do indywidualnych potrzeb psychofizycznych oraz możliwości edukacyjnych uczniów na podstawie orzeczeń lub opinii wydanych przez poradnie psychologiczno-pedagogiczne:

- **Uczniowie z dysleksją / dysgrafią:** Wydłużenie czasu na pracę pisemną/wprowadzanie tekstu, brak oceniania błędów ortograficznych przy pisaniu na klawiaturze, nastawienie na ocenę treści i struktury.
- **Uczniowie z niedosłuchem / wadami wzroku:** Dostosowanie wielkości czcionki i kontrastu w oprogramowaniu, zapewnienie odpowiedniego miejsca w pracowni, precyzyjne instrukcje wizualne.
- **Uczniowie ze spektrum autyzmu (ASD):** Jasne, strukturyzowane instrukcje zadaniowe podzielone na mniejsze etapy, unikanie nagłych zmian w harmonogramie zajęć.
- **Uczniowie ze słabszą sprawnością manualną:** Wykorzystanie udogodnień systemowych (skrótów, spowolnienie wskaźnika myszy) oraz wsparcie przy skomplikowanych operacjach graficznych.