

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Rok szkolny 2026/2027



Przedmiot: Informatyka

Klasa: 5

Imię i nazwisko nauczyciela: Sławomir Panfil, Marta Weber

I. Wymagania edukacyjne

OCENA	WYMAGANIA EDUKACYJNE
2 – dopuszczający zapamiętywanie	UCZEŃ: • 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. • Píše 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. • Píše 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 – dostateczny zrozumienie	UCZEŃ: • 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. • Omawiają ogólnie nośniki pamięci masowej (CD, DVD, pendrive). • Porusza się po strukturze folderów i usuwa pliki do Kosza.

OCENA	WYMAGANIA EDUKACYJNE
	• Wie, jak zastosować narzędzie 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 – dobry zastosowanie	UCZEŃ: • Wymienia nazwy części zamkniętych w obudowie komputera oraz urządzenia mobilne. • Wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym i przenosi je do komputera. • Zna rolę systemu operacyjnego i wie, że nie wolno bezprawnie kopiować oprogramowania. • Wyjaśnia 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. • Objasnia 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 – bardzo dobry analiza	UCZEŃ: • Omawiają przeznaczenie elementów zestawu komputerowego i wyjaśnia różnicę między pamięcią RAM a dyskiem twardym. • Omawiają 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.

OCENA	WYMAGANIA EDUKACYJNE
	• 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. • Tworzy 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 – celujący tworzenie i ewaluacja	UCZEŃ: • Odszukuje informacje o historii komputerów i urządzeniach GPS. • Wyjaśnia pojęcie i rolę systemu BIOS oraz rozróżnia pamięci ROM i RAM. • Zna rodzaje licencji oprogramowania. • Samodzielnie sprawnie zarządza zasobami komputera, sprawdza wolne miejsce na dysku. • Wyjaśnia różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem oraz zasady kompresji danych. • Wyjaśnia 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.

II. Interpretacja poziomów ocen:

- Ocena 2 – dopuszczający: Odtwarzam podstawowe fakty, pojęcia, definicje i terminy (wymieniam, wskazuję, rozpoznaję).
- Ocena 3 – dostateczny: Wyjaśniam sens informacji, opisuję i porównuję.
- Ocena 4 – dobry: Stosuję wiedzę w typowych sytuacjach i rozwiązuję standardowe zadania.
- Ocena 5 – bardzo dobry: Analizuję związki, porównuję, argumentuję, uzasadniam, oceniam rozwiązania i wyciągam wnioski.
- Ocena 6 – celujący: Samodzielnie tworzę nowe rozwiązania, formułuję wnioski i rozwiązuję nietypowe zadania.

III. Uwagi:

- Każdy wyższy poziom obejmuje wymagania z niższych poziomów
- Dokument stanowi podstawę do oceniania klasyfikacyjnego