

WYMAGANIA EDUKACYJNE I KRYTERIA OCENIANIA Z INFORMATYKI

dla klasy 5 Szkoły Podstawowej | Rok szkolny 2026/2027

I. ZASADY OGÓLNE I FORMY OCENIANIA

1. Główny nacisk: Ze względu na praktyczny charakter przedmiotu oceniani podlega przede wszystkim wiedza oraz umiejętności praktyczne prezentowane przez ucznia podczas pracy przy komputerze.

2. Formy aktywności podlegające ocenie:

- Praca bieżąca na lekcji: wykonywanie ćwiczeń, zadań komputerowych oraz bieżąca aktywność i zaangażowanie.
- Komputerowe zadania praktyczne (prace praktyczne): praktyczne sprawdziany umiejętności realizowane przy komputerze (wykonanie serii poleceń, obsługa programów, analiza wyników) połączone z weryfikacją podstawowych pojęć (np. testy, zadania na uzupełnianie brakujących komend, kodu lub nazw).
- Projekty indywidualne oraz grupowe: dłuższe prace tworzone przy użyciu poznanych narzędzi cyfrowych (np. prezentacje, skrypty/programy, prace graficzne).
- Przestrzeganie zasad BHP, regulaminu pracowni oraz cyberbezpieczeństwa i prawa autorskiego.

3. Materiały pomocnicze (ZPE): Uczniowie mogą wspierać swoją naukę materiałami udostępnianymi na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (zpe.gov.pl). Korzystanie z platformy ma charakter wspomagający i uzupełniający wiedzę.

4. Regulamin pracowni: Uczeń ma obowiązek przestrzegać zasad bezpiecznej pracy z komputerem. Samowolne zmienianie konfiguracji sprzętu, oprogramowania lub niestosowanie się do BHP może wpływać na ocenę częściową z aktywności oraz ocenę z zachowania.

II. OGÓLNE KRYTERIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Sposób łączenia wymagań na oceny: Ocena wyższa obejmuje również wszystkie umiejętności z ocen niższych. Oznacza to, że aby otrzymać np. ocenę dobrą (4), uczeń musi opanować nie tylko materiał przypisany do tej oceny, ale również w pełni spełniać wymagania na ocenę dopuszczającą (2) i dostateczną (3).

Ocena celująca (6): Uczeń sprawnie i samodzielnie posługuje się poznanym oprogramowaniem, rozwiązuje zadania o wysokim stopniu złożoności, proponuje autorskie/kreatywne rozwiązania, sprawnie i bezbłędnie rozwiązuje złożone zadania praktyczne oraz projektowe, a także chętnie pomaga innym.

Ocena bardzo dobra (5): Uczeń w pełni opanował umiejętności przewidziane w programie danej klasy, pracuje sprawnie i samodzielnie wykonuje komputerowe zadania praktyczne oraz wykazuje wysoką dbałość o estetykę i poprawność swoich prac.

Ocena dobra (4): Uczeń opanował większość umiejętności z programu, poprawnie wykonuje zadania praktyczne na komputerze (z ewentualną drobną pomocą nauczyciela), sprawnie korzysta z komputera i zasobów sieci.

Ocena dostateczna (3): Uczeń opanował podstawowe umiejętności pozwalające na rozwiązywanie prostych zadań, zadania praktyczne przy komputerze wykonuje w stopniu wystarczającym, czasem wymaga wsparcia przy bardziej złożonych operacjach.

Ocena dopuszczająca (2): Uczeń opanował elementarne umiejętności umożliwiające mu pracę z komputerem przy stałej pomocy nauczyciela, potrafi wykonać podstawowe polecenia podczas zadań praktycznych i zna zasady BHP.

Ocena niedostateczna (1): Uczeń nie opanował elementarnych umiejętności, nie potrafi wykonać prostych zadań nawet przy wsparciu nauczyciela, wykazuje lekceważący stosunek do przedmiotu lub łamie zasady BHP.

III. ZASADY POPRAWIANIA OCEN I KLASYFIKACJI ŚRÓDROCZNEJ ORAZ ROCZNEJ

1. Poprawa ocen częściowych:

- Uczeń ma prawo do jednorazowej poprawy oceny z komputerowych zadań praktycznych (sprawdzianów umiejętności) oraz projektów w terminie 14 dni od jej ogłoszenia (lub w terminie uzgodnionym z nauczycielem).
- W przypadku poprawy w dzienniku elektronicznym wpisuje się ocenę uzyskaną z poprawy obok oceny pierwotnej (przy ustalaniu oceny klasyfikacyjnej uwzględnia się ocenę korzystniejszą dla ucznia).
- Oceny za bieżącą pracę na lekcji oraz aktywność nie podlegają ponownej poprawie.
- W przypadku usprawiedliwionej nieobecności na zapowiadanych zadaniach praktycznych, uczeń ma obowiązek wykonać je w dodatkowym terminie ustalonym z nauczycielem.

2. Ustalanie oceny śródrocznej i rocznej:

- Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen częściowych.
- Najważniejszy wpływ na ocenę klasyfikacyjną mają oceny uzyskane z komputerowych zadań praktycznych oraz projektów indywidualnych/grupowych.

IV. SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA EDUKACYJNE – KLASA 5

Wymagania zostały zorganizowane według działów tematycznych na podstawie podręcznika Nowej Ery „Lubię to!” dla klasy 5. Ocena wyższa wymaga opanowania umiejętności przypisanych do ocen niższych.

Ocena	Wymagania edukacyjne z podziałem na działy i programy
Dopuszczająca (2)	Edytor tekstu (np. MS Word): • Zmienia krój i wielkość czcionki; tworzy listy jednopoziomowe (Numerowanie). • Wymienia elementy tabeli oraz wstawia tabelę o podanej liczbie kolumn/wierszy. • Zmienia tło dokumentu, dodaje obramowanie strony, obraz z pliku, kształty i obiekt WordArt. Prezentacje multimedialne (np. MS PowerPoint): • Wybiera motyw/wariant prezentacji, dodaje slajdy, wpisuje tytuł. • Tworzy album fotograficzny ze zdjęciami z dysku i dodaje podpisy pod zdjęciami. • Dodaje przejścia między slajdami, animacje obiektów oraz wstawia plik muzyczny i film. Programowanie i algorytmy (Scratch): • Określa cel wyznaczonego zadania. • Wczytuje tło z pulpitu, dodaje duszka z biblioteki i buduje proste skrypty ruchu. • Rysuje linie na scenie za pomocą bloków z kategorii Pióro. Tworzenie animacji (Pivot Animator): • Omawia budowę okna programu, dodaje tło i tworzy prostą animację z kilku klatek.
Dostateczna (3)	Edytor tekstu (np. MS Word): • Stosuje skróty klawiszowe, pogrubienie, kursywę, podkreślenie, kolor i wyrównanie tekstu. • Używa gotowych stylów oraz stosuje listy dostępne w edytorze. • Edytuje tabele: dodaje/usuwa wiersze i kolumny, zmienia wypełnienie, obramowanie komórek i format tekstu.

- Zmienia obramowanie/wypełnienie kształtów, formatuje WordArt i wykonuje podstawową obróbkę obrazu.

Prezentacje multimedialne (np. MS PowerPoint):

- Przygotowuje czytelne slajdy, dopasowując wygląd i położenie obrazów zgodnie z zasadami.
- Formatuje zdjęcia w albumie, dodaje pola tekstowe, kształty i usuwa tło ze zdjęcia.
- Ustawia czas przejść/animacji, dodaje dźwięk i ustawia odtwarzanie (w pętli, auto, po kliknięciu).
- Zapisuje prezentację w formacie pliku wideo.

Programowanie i algorytmy (Scratch):

- Analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia.
- Rysuje tło gry (np. w Paint), ustala pozycję podając współrzędne, zmienia właściwości pisaka.
- Buduje skrypty sterowania duszkiem za pomocą klawiszy oraz skrypt do rysowania kwadratu.

Tworzenie animacji (Pivot Animator):

- Tworzy animację z większej liczby klatek, edytuje postać, tworzy kucharza i rekwizyty.

Dobra (4)

Edytor tekstu (np. MS Word):

- Stosuje twardą spację, miękki enter, sprawdzanie pisowni oraz opcję Pokaż wszystko.
- Tworzy i modyfikuje własne style, tworzy listy wielopoziomowe i wcięcia akapitowe.
- Stosuje gotowe style tabel oraz używa narzędzia Rysuj tabelę.

Prezentacje multimedialne (np. MS PowerPoint):

- Planuje i tworzy prezentację na określony temat; wstawia obrazy z Painta ze ścieżkami ruchu.
- Stosuje zaawansowane opcje dźwięku/wideo (przycinanie, wyciszanie) oraz zmienia kolejność animacji.

Programowanie i algorytmy (Scratch):

- Buduje skrypt liczący długość trasy oraz tworzy zadania dla rówieśników.
- Dodaje drugi poziom do gry, stosuje zmienne oraz tworzy skrypty rysujące figury foremne i rozety.

Tworzenie animacji (Pivot Animator):

- Tworzy płynne animacje przedstawiające krótkie historie z wykorzystaniem własnych postaci.

Bardzo dobra (5)

Edytor tekstu (np. MS Word):

- Samodzielnie i estetycznie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści.
- Wykorzystuje tabele do organizacji danych z życia codziennego oraz tworzenia krzyżówek.
- Współpracuje w grupie przy projektach (np. komiks, plakat, kronika, atlas przyrodniczy).

Prezentacje multimedialne (np. MS PowerPoint):

- Tworzy spójną prezentację narracyjną z autorskim nagraniem dźwięku/wideo i

złożonymi animacjami.

Programowanie i algorytmy (Scratch):

- Rozbudowuje grę o przeszkody i autonomiczne duszki; tworzy animacje zjawisk (np. ruch słońca).
- Stosuje wyrażenia matematyczne do wyliczania kątów w rozetach oraz korzysta z Trybu Turbo.

Tworzenie animacji (Pivot Animator):

- Przygotowuje w zespole kilkuminutową animację i eksportuje ją do uniwersalnego pliku wideo.

Celująca (6)

- Samodzielnie projektuje rozbudowane i estetyczne prace edycyjne, graficzne oraz interaktywne prezentacje wykraczające poza podstawę programową.
 - Projektuje autorskie gry komputerowe z wieloma poziomami i zaawansowaną algorytmiką w Scratchu.
 - Wykazuje się dużą innowacyjnością technologiczną i chętnie wspiera rówieśników w pracy na lekcji.
-