

# WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY V

## Informatyka

zgodne z podstawą programową obowiązującą od roku szkolnego 2026/2027

### ZAŁOŻENIA DOKUMENTU

**Podstawa opracowania:** Dokument opracowano na podstawie Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej (Dz.U. 2026 poz. 378), wymagań edukacyjnych WSiP dla klasy 5 oraz planu wynikowego do podręcznika Informatyka klasa 5. Dokument uszczegóławia wymagania wynikające z podstawy programowej oraz programu nauczania realizowanego na zajęciach informatyki.

**Układ wymagań:** Wymagania edukacyjne zostały uporządkowane zgodnie z układem treści zawartym w programie nauczania i podręczniku. Obejmują zagadnienia związane z wykorzystaniem aplikacji komputerowych, grafiką komputerową, komunikacją i współpracą w sieci, programowaniem w środowisku Scratch, arkuszem kalkulacyjnym, multimediami, obróbką dźwięku i filmu oraz realizacją projektów edukacyjnych.

**Zasada kumulatywności:** Wymagania na ocenę wyższą obejmują również wymagania przewidziane dla ocen niższych. Ocenie podlega stopień opanowania wiadomości i umiejętności informatycznych, samodzielność wykonywania zadań, umiejętność rozwiązywania problemów, wykorzystywania technologii cyfrowych, programowania, tworzenia projektów multimedialnych oraz bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z zasobów internetu.

**Dostosowanie wymagań:** Wymagania realizowane są z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia, zaleceń poradni psychologiczno-pedagogicznej, orzeczeń, opinii specjalistów oraz ustaleń zespołu udzielającego pomocy psychologiczno-pedagogicznej.

### Sposoby prezentowania osiągnięć

Uczeń może wykazywać osiągnięcia między innymi poprzez:

- wykonywanie ćwiczeń praktycznych przy komputerze,
- odpowiedzi ustne,
- kartkówki i sprawdziany,
- tworzenie dokumentów tekstowych, grafik, prezentacji i materiałów multimedialnych,
- wykonywanie projektów w środowisku Scratch,
- pracę z arkuszem kalkulacyjnym,
- korzystanie z usług internetowych oraz aplikacji chmurowych,
- tworzenie i edytowanie materiałów audio i wideo,
- projekty indywidualne i zespołowe,
- prezentowanie efektów własnej pracy,
- aktywność podczas zajęć,
- samoocenę oraz ocenę koleżeńską.

**Zasady ustalania ocen:** Podstawą ustalenia oceny jest poziom spełnienia przez ucznia wcześniej określonych wymagań edukacyjnych oraz stopień opanowania wiadomości

i umiejętności przewidzianych dla danego zakresu materiału. Ocenie podlega poprawność wykonania zadania, samodzielność działania, umiejętność wykorzystania poznanych narzędzi i programów komputerowych, kreatywność, estetyka wykonanej pracy oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i netykiety.

### **OBSZARY KSZTAŁCENIA**

Wymagania obejmują następujące obszary kształcenia informatycznego:

- Analizowanie i rozwiązywanie problemów.
- Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.
- Zarządzanie informacjami oraz dokumentami.
- Programowanie i myślenie algorytmiczne.
- Tworzenie materiałów graficznych i multimedialnych.
- Komunikacja i współpraca online.
- Bezpieczne korzystanie z technologii cyfrowych.
- Przestrzeganie prawa autorskiego oraz zasad netykiety.

### **ŹRÓDŁA OPRACOWANIA**

- Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej (Dz.U. 2026 poz. 378).
- W. Jochemczyk, I. Krajewska-Kranas, W. Kranas, A. Samulska, M. Wyczółkowski, Informatyka klasa 5, WSiP.
- Program nauczania, plan wynikowy i materiały dydaktyczne WSiP dla klasy 5.

**Uwaga:** Dokument ma charakter uszczegółowienia wymagań edukacyjnych. Może być uzupełniany o ustalenia wynikające ze statutu szkoły, zasad oceniania wewnątrzszkolnego oraz specyfiki pracy z danym zespołem klasowym.

### **OCENA NIEDOSTATECZNA**

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli mimo udzielonego wsparcia i możliwości uzupełnienia braków nie spełnia wymagań koniecznych określonych na ocenę dopuszczającą, a braki uniemożliwiają samodzielne i bezpieczne korzystanie z komputera, podstawowych programów użytkowych, usług internetowych oraz dalsze rozwijanie umiejętności informatycznych przewidzianych dla klasy V.

## **Rozdział I Lekcje z aplikacjami**

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- stosuje podstawowe zasady BHP podczas pracy z komputerem,
- wymienia zasady bezpiecznej pracy oraz przyjmuje prawidłową postawę,
- uruchamia bibliotekę grafiki (kliparty),
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu oraz uzupełnia pola tekstowe i objaśnienia,
- wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym, korzystając z podstawowych funkcji,
- uruchamia program graficzny online (Photopea) i otwiera obraz do edycji.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- zna konsekwencje niestosowania programów antywirusowych,
- zapisuje obrazki z biblioteki grafiki wektorowej,

- samodzielnie uruchamia edytor tekstu i wstawia do dokumentu rysunki,
- świadomie dobiera kadr fotografowanego obiektu,
- korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego (Photopea).

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania,
- wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej komputera,
- rozróżnia grafikę rastrową i wektorową,
- wstawia pola tekstowe i objaśnienia do dokumentu oraz formatuje elementy graficzne,
- wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy,
- poprawia kadr obrazu przy użyciu narzędzi programu graficznego.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- opisuje sposoby ochrony komputera i danych przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem,
- wyjaśnia funkcje elementów jednostki centralnej,
- wyszukuje i zapisuje grafiki wektorowe (np. w formacie SVG),
- tworzy estetyczne dokumenty, dbając o układ i rozmieszczenie elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie,
- stosuje zasadę trójpodziału przy wykonywaniu zdjęć,
- koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw),
- usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania,
- wykorzystuje i przekształca grafiki w edytorze tekstu,
- tworzy autorskie projekty (np. komiksy z własnymi ilustracjami),
- modyfikuje zdjęcia w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu,
- modyfikuje obrazy, stosując filtry dostępne w programie.

## **Rozdział II Lekcje w sieci**

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła,
- wyjaśnia pojęcia sieci komputerowej lokalnej i rozległej,
- z pomocą nauczyciela tworzy listę kontaktów na swoim koncie poczty e-mail,
- wymienia podstawowe korzyści i zagrożenia związane z korzystaniem z internetu,
- bierze udział w ewentualnych zajęciach online
- zna podstawowe zastosowania Dokumentów Google,
- korzysta w podstawowym zakresie z usług internetowych (np. Street View, Google Earth),
- z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth Pro.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail,
- wyjaśnia funkcje urządzeń sieciowych (np. ruter, serwer),
- samodzielnie tworzy listę kontaktów i grupy odbiorców na swoim koncie pocztowym,
- wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej,
- w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie
- zna zasady netykiety i stosuje je w praktyce,
- korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google,
- korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google,
- samodzielnie korzysta z programu Google Earth Pro,
- wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- wysyła i odbiera wiadomości e-mail,
- zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności,
- korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania korespondencji e-mail,
- potrafi dołączyć do rozmowy w ramach usługi Czat,
- potrafi dołączyć do wideokonferencji,
- wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu,
- wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu,
- w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad,
- potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty,
- samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia,
- wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji,
- wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- stosuje zasady komunikacji elektronicznej (netykiety),
- wysyła wiadomości e-mail z załącznikami,
- sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności,
- inicjuje komunikację (czat, wideokonferencję) i współpracuje w zespole,
- wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień,
- wyszukuje pozytywne i negatywne zjawiska związane z korzystaniem z internetu,
- uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach,
- sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas wspólnej pracy,
- sprawnie posługuje się Google StreetView i Tłumaczem Google,
- nagrywa wirtualne wycieczki.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników,
- wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej,
- wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania,

- sprawnie koordynuje pracę grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej,
- aktywnie uczestniczy w dyskusji
- przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie
- stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online,
- biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google i Dysk Google,
- biegle posługuje się Google StreetView i Tłumaczem Google,
- przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym.

### **Rozdział III Lekcje ze Scratchem**

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki w programie Scratch i tworzy proste rysunki,
- pobiera duszki z serwisu [openclipart.org](http://openclipart.org),
- z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki oraz tło z biblioteki,
- z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki,
- z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch,
- korzysta z podstawowych bloków (np. z grupy „Ruch”) do sterowania duszkiem
- bada i analizuje działanie projektu,
- wstawia duszka i tło z biblioteki.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- korzysta w podstawowym zakresie z edytora grafiki programu Scratch,
- tworzy kostium duszka według podanego wzoru,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste dialogi między duszkami z pomocą materiałów dydaktycznych
- samodzielnie wstawia duszki i tło do projektu oraz powiela elementy,
- odtwarza pojedyncze dźwięki,
- samodzielnie rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch,
- eliminuje błędy w projekcie oraz wprowadza poprawki,
- z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- modyfikuje i powiela kostiumy duszków,
- tworzy dialogi między postaciami z wykorzystaniem komunikatów,
- steruje duszkami, wykorzystując bloki z grup: Ruch, Wygląd, Zdarzenia i Kontrola,
- układa proste melodie z nut w blokach,
- wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki,
- wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków
- uruchamia pomiar czasu,
- definiuje nowe bloki rysowania kształtów.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- tworzy animacje duszków, dbając o poprawną kolejność kostiumów i płynność ruchu,

- koryguje czas wyświetlania poszczególnych elementów animacji,
- testuje działanie programu - panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych, zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonalenia,
- buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Muzyka, Wygląd i Moje bloki,
- tworzy rozbudowane projekty wykorzystując: komunikaty, zmienne, losowość, licznik,
- opisuje działanie gotowego projektu oraz udostępnia go w środowisku Scratch,
- wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej,
- kreatywnie rozwija projekty, dodając własne postacie, dialogi oraz elementy graficzne,
- kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie, dialogi, własne elementy,
- realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka,
- modyfikuje i rozwija projekt gry według własnych pomysłów,
- dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.

## **Rozdział IV Lekcje z liczbami**

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji,
- z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na wskazany temat.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej
- samodzielnie wyszukuje informacje w internecie i wykorzystuje je w prostych zestawieniach

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- analizuje znalezione informacje,
- tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe,
- analizuje dane na podstawie wykresu.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- tworzy wykres liniowy w arkuszu kalkulacyjnym na podstawie znalezionych informacji,
- tworzy prezentacje według własnego pomysłu, wykorzystując zebrane informacje,
- wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego, takie jak: formuły, sortowanie danych.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,

- kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie,
- kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską,
- pracuje w chmurze,
- tworzy własne zestawienia oraz formułuje interesujące wnioski na podstawie danych.

## **Rozdział V Lekcje z multimediami**

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- podłącza słuchawki i mikrofon do komputera,
- nagrywa i odtwarza dźwięk z wykorzystaniem prostych narzędzi (np. Rejestratora głosu),
- wymienia podstawowe sposoby zapisu dźwięku,
- uruchamia program do edycji dźwięku (np. Audacity),
- zapisuje dźwięk w formacie MP3,
- z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację do tworzenia filmów i tworzy prosty film ze zdjęć,
- z pomocą nauczyciela otwiera zapisany projekt wideo,
- określa podstawowe zalety korzystania z internetu.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- wykorzystuje syntezę mowy (np. Narrator) w systemie operacyjnym,
- wymienia formaty plików dźwiękowych,
- nagrywa i zapisuje dźwięk w programie do edycji audio,
- modyfikuje dźwięk w podstawowym zakresie w programie do edycji audio,
- przygotowuje scenariusz filmu,
- samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć,
- korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo,
- samodzielnie otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo,
- nagrywa prostą narrację dźwiękową,
- określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze i urządzeniach mobilnych,
- charakteryzuje formaty plików dźwiękowych,
- instaluje program do edycji dźwięku i korzysta z jego funkcji,
- przetwarza dźwięk oraz zapisuje go w formacie MP3 za pomocą aplikacji online,
- tworzy filmy z zachowaniem płynności przejść między elementami,
- modyfikuje scenariusz filmu i dodaje narrację,
- sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- sprawnie wykorzystuje syntezę i rozpoznawanie mowy w różnych aplikacjach,

- przetwarza nagrania dźwiękowe (np. usuwa szумы, ciszę),
- korzysta z różnych źródeł dźwięku w internecie (radio, podcasty, YouTube),
- tworzy filmy, dodając napisy, efekty wideo, wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym,
- dobiera odpowiednie ustawienia filmu i zapisuje go w odpowiednim formacie na dysku tak aby zajmował niewiele miejsca,
- tworzy estetyczne i uporządkowane projekty multimedialne,
- prowadzi prezentację przygotowanego materiału.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- wykorzystuje nagrywanie, syntezę i rozpoznawanie mowy do realizacji własnych projektów,
- samodzielnie analizuje i wykorzystuje programy do edycji dźwięku (np. Audacity),
- tworzy i przetwarza nagrania w różnych formatach oraz wykorzystuje je w innych projektach,
- biegle posługuje się edytorem wideo,
- samodzielnie realizuje projekty filmowe według własnych pomysłów,
- biegle posługuje się programami do tworzenia prezentacji multimedialnych.