

Wymagania edukacyjne z informatyki - Klasa 5

Ocena 1	Ocena 2	Ocena 3	Ocena 4	Ocena 5	Ocena 6
Uczeń nie spełnia wymagań edukacyjnych.	Uczeń zapamiętuje podstawowe pojęcia algorytmu i przykłady prostych czynności.	Uczeń rozumie różnicę między czynnością a poleceniem w algorytmie.	Uczeń stosuje algorytmy do rozwiązywania prostych problemów i zapisuje je w kolejności kroków.	Uczeń analizuje problem i potrafi przedstawić go w sposób opisowy.	Uczeń tworzy własne algorytmy dla złożonych problemów i ocenia ich poprawność.
Uczeń nie spełnia wymagań edukacyjnych.	Uczeń zapamiętuje podstawowe polecenia i elementy interfejsu programu do programowania.	Uczeń rozumie zasady działania prostych skryptów sterujących obiektem.	Uczeń stosuje pętle i instrukcje warunkowe w prostych projektach.	Uczeń analizuje zadania programistyczne, dzieli je na etapy i dobiera odpowiednie polecenia.	Uczeń tworzy własne programy i projekty, testuje je, poprawia i ocenia ich działanie.
Uczeń nie spełnia wymagań edukacyjnych.	Uczeń zapamiętuje podstawowe funkcje edytora tekstu.	Uczeń rozumie znaczenie akapitu, wcięć, marginesów i potrafi je wyjaśnić.	Uczeń stosuje formatowanie tekstu, listy numerowane i wypunktowane.	Uczeń analizuje strukturę dokumentu i wprowadza poprawki zgodnie z celem.	Uczeń tworzy rozbudowane dokumenty z tabelami i grafiką, ocenia ich estetykę i poprawność.
Uczeń nie spełnia wymagań edukacyjnych.	Uczeń zapamiętuje podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.	Uczeń rozumie zagrożenia wynikające z podawania danych osobowych w sieci.	Uczeń stosuje zasady bezpiecznego logowania i korzystania z usług online.	Uczeń analizuje przykłady zagrożeń i potrafi wskazać sposoby ich unikania.	Uczeń tworzy własne propozycje działań zwiększających bezpieczeństwo i promuje postawy etyczne.
Uczeń nie spełnia wymagań edukacyjnych.	Uczeń zapamiętuje narzędzia podstawowe w edytorze grafiki.	Uczeń rozumie zastosowanie narzędzi i tworzy proste rysunki.	Uczeń stosuje różne narzędzia do edycji i modyfikacji rysunków.	Uczeń analizuje zadania graficzne i dobiera właściwe metody ich wykonania.	Uczeń tworzy własne projekty graficzne, ocenia i prezentuje je publicznie.

	Uczeń wie, w jaki sposób zapisuje się pliki.	Uczeń rozumie, dlaczego zapisuje się pliki,	Zapisuje pliki w odpowiednim miejscu.	Uczeń znajduje lokalizację pliku.	Uczeń zapisuje plik nadając mu własną nazwę.
--	--	---	---------------------------------------	-----------------------------------	--