Wymagania edukacyjne – Informatyka, klasa V

Ocena	Komputer i programy komputerowe	Tworzenie rysunków (edytor grafiki)	Programowanie	Tworzenie dokumentów tekstowych	Komunikacja w Internecie i bezpieczeństwo
1	Nie opanował podstawowych pojęć związanych z komputerem i jego działaniem; nie potrafi zalogować się i prawidłowo zakończyć pracy.	Nie potrafi wykorzystać żadnego narzędzia do rysowania w programie graficznym.	Nie potrafi napisać ani uruchomić najprostszego programu.	Nie potrafi napisać krótkiego tekstu ani zapisać go w pliku.	Nie potrafi korzystać z poczty elektronicznej ani wskazać podstawowych zagrożeń w sieci.
2	Rozpoznaje podstawowe elementy zestawu komputerowego; uruchamia programy w najprostszy sposób; potrafi poprawnie się zalogować i wylogować.	Tworzy prosty rysunek z użyciem podstawowych narzędzi (np. linia, wielokąt); stosuje odbicie lustrzane fragmentu rysunku.	Tworzy program złożony z kilku poleceń sekwencyjnych; zapisuje plik programu w folderze wskazanym przez nauczyciela.	Pisze krótki tekst zawierający polskie znaki; zapisuje dokument w pliku; wstawia prosty rysunek.	Wysyła prosty e-mail do jednego adresata; zna podstawową zasadę ochrony przed wirusami (nie otwierać nieznanych plików).
3	Omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy; wymienia urządzenia mobilne; otwiera pliki z folderów.	Wykorzystuje narzędzia krzywej i lupy; wykonuje obroty rysunku; modyfikuje gotowy obraz.	Tworzy prostą historyjkę sterującą obiektem; stosuje polecenia powtarzania; uruchamia i modyfikuje zapisany program.	Formatuje tekst (czcionka, kolor, wyrównanie); wstawia obrazy clipart i WordArt; tworzy prostą tabelę i wpisuje dane.	Samodzielnie zakłada konto pocztowe; pisze e-maile z tematem i podpisem; stosuje podstawowe zasady netykiety.
4	Wyjaśnia różnicę między pamięcią RAM a dyskiem twardym; kopiuje i usuwa pliki; stosuje foldery nadrzędne i podrzędne.	Wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu; rysuje w powiększeniu dla uzyskania precyzji; korzysta z siatki pomocniczej.	Stosuje instrukcje warunkowe; tworzy program reagujący na naciśnięcia klawiszy; wprowadza proste animacje.	Umieszcza obraz względem tekstu w różnych trybach; stosuje cieniowanie i obramowania; wykorzystuje autokształty do komiksu.	Wyjaśnia pojęcia: czat, komunikator, blog, serwis społecznościowy; zna pojęcie cyberprzemocy i chmury; dołącza załączniki do e-maili.

5	Omawia procesy uruchamiania komputera i programów; korzysta ze skrótów klawiaturowych do operacji na plikach; kompresuje i dekompresuje pliki.	Odróżnia odbicie lustrzane od obrotu; omawia proces powstawania obrazu komputerowego i rolę karty graficznej; drukuje rysunki.	Tworzy prostą grę komputerową zawierającą animacje, instrukcje warunkowe i licznik punktów; optymalizuje kod.	Dodaje i modyfikuje obramowania stron i tabel; modyfikuje WordArt i tabele; grupuje i rozgrupowuje obiekty.	Wyjaśnia działanie wirusów i firewall; tworzy książkę adresową; stosuje zasady ochrony przed zagrożeniami online; korzysta z chmury.
6	Wyjaśnia rolę BIOS-u; rozróżnia rodzaje pamięci ROM i RAM; charakteryzuje licencje komputerowe; poszukuje dodatkowych informacji w źródłach.	Omawia proces powstawania obrazu komputerowego i szczegółowo funkcje karty graficznej; przygotowuje prace na konkursy informatyczne.	Tworzy złożone gry i animacje według własnych pomysłów; stosuje zmienne, obliczenia, złożone animacje i dźwięki; analizuje i optymalizuje rozwiązania.	Tworzy rozbudowane projekty łączące grafikę i tekst; samodzielnie wyszukuje informacje w Pomocy programu; planuje i koordynuje projekty zespołowe.	Redaguje e-maile w formacie HTML; konfiguruje program pocztowy; sprawnie korzysta z chmury w pracy grupowej; omawia zaawansowane zagrożenia i sposoby ochrony.