

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy V szkoły podstawowej

Opracowano na podstawie podstawy programowej kształcenia ogólnego obowiązującej od roku szkolnego 2026/2027 oraz programu nauczania „Bit za bitem. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy 4–6” autorstwa Grażyny Koby

Ocena	Wymagania edukacyjne
2 – dopuszczający	Uczeń rozpoznaje elementy sieci komputerowej i wyjaśnia ich podstawowe przeznaczenie. Wykonuje podstawowe operacje na plikach, folderach i dokumentach oraz zapisuje efekty swojej pracy. Tworzy proste kompozycje graficzne i dokumenty tekstowe z wykorzystaniem podstawowych narzędzi edycyjnych. Projektuje i uruchamia proste programy wykorzystujące polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne. Korzysta z Internetu w celu wyszukania informacji, stosuje podstawowe zasady bezpiecznej komunikacji oraz rozpoznaje podstawowe zagrożenia występujące w środowisku cyfrowym.
3 – dostateczny	Uczeń poprawnie posługuje się komputerem oraz siecią komputerową, organizuje własne zasoby cyfrowe i wykorzystuje narzędzia współpracy. Tworzy kompozycje graficzne oraz dokumenty tekstowe zawierające elementy formatowania odpowiednie do treści. Projektuje, tworzy i testuje programy wykorzystujące polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne, analizuje ich działanie oraz poprawia zauważone błędy. Wyszukuje i porównuje informacje z różnych źródeł, korzysta z prostych narzędzi sztucznej inteligencji do tworzenia tekstów i grafik oraz stosuje zasady ochrony danych osobowych, prawa autorskiego i bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych.
4 – dobry	Uczeń sprawnie wykorzystuje możliwości sieci komputerowej oraz narzędzi cyfrowych podczas wykonywania zadań. Tworzy estetyczne kompozycje graficzne i poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe, dobierając odpowiednie narzędzia do realizacji zadania. Analizuje sytuacje problemowe, projektuje rozwiązania programistyczne, testuje programy, uzasadnia sposób rozwiązania oraz wprowadza poprawki zwiększające ich poprawność i czytelność. Krytycznie analizuje informacje wyszukane w Internecie oraz

	treści wygenerowane przez narzędzia sztucznej inteligencji, stosuje zasady bezpieczeństwa cyfrowego, ochrony danych osobowych, prawa autorskiego oraz odpowiedzialnego korzystania z technologii.
5 – bardzo dobry	Uczeń biegle wykorzystuje wiadomości i umiejętności przewidziane dla klasy V. Samodzielnie planuje sposób rozwiązania problemu, sprawnie wykorzystuje komputer, sieć komputerową, edytor grafiki, edytor tekstu oraz środowisko programowania do realizacji zadań. Tworzy poprawne programy rozwiązujące typowe problemy, analizuje ich działanie, uzasadnia zastosowane rozwiązania i dokonuje ich modyfikacji. Świadomie wykorzystuje narzędzia sztucznej inteligencji do tworzenia i opracowywania treści, ocenia ich wiarygodność oraz poprawność. Trafnie dobiera źródła informacji, przestrzega zasad etycznych, prawa autorskiego, ochrony danych osobowych oraz odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych.
6 – celujący	Uczeń twórczo wykorzystuje wiadomości i umiejętności określone w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy wymagające łączenia wiadomości z zakresu pracy w sieci komputerowej, tworzenia grafiki, opracowywania dokumentów tekstowych, programowania oraz bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych. Projektuje własne rozwiązania, analizuje ich skuteczność, uzasadnia wybór zastosowanych metod oraz świadomie wykorzystuje narzędzia cyfrowe i sztuczną inteligencję z uwzględnieniem ich możliwości, ograniczeń oraz zasad etycznych, prawnych i bezpieczeństwa.

Uwagi

W wymaganiach uwzględniono cele ogólne i szczegółowe podstawy programowej kształcenia ogólnego dla przedmiotu informatyka, w szczególności rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów z zastosowaniem myślenia komputacyjnego, programowania, tworzenia, przetwarzania i prezentowania informacji, współpracy w środowisku cyfrowym, bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych, krytycznej oceny informacji oraz świadomego wykorzystywania narzędzi opartych na sztucznej inteligencji.