Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy piątej obowiązujące w roku szkolnym 2026/2027

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
   - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
   - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
   - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
   - tworzy dokumenty tekstowe,
   - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
   - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
   - wstawia do dokumentu obrazy pobrane z Internetu,
   - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
   - wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
   - zmienia tło dokumentu tekstowego,
   - dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
   - umieszcza w dokumencie tabele,
   - omawia budowę tabeli,
   - dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
   - usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
   - tworzy prezentacje multimedialne, dodaje nowe slajdy do prezentacji,
   - umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
   - dodaje przejścia do slajdów,
   - dodaje animacje do elementów prezentacji,
   - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
   - przygotowuje plan tworzonej gry,
   - rysuje tło do swojej gry,
   - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,

- wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
- programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
- buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
- opracowuje kolejne etapy swojej gry,
- określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
- sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
- objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
- przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
- tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
- prezentuje krótkie historie w animacjach,
- zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
- porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
   - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
   - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
   - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
   - wyszukuje w Internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
   - porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z Internetu,
   - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
   - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
   - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
   - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
   - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
   - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
   - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.