

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI KLASA 5

1. Metody sprawdzania osiągnięć:

→ **Ćwiczenia praktyczne** obowiązkowe -obejmują zadania , które uczeń wykonuje na komputerze podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- wartość merytoryczną,
- stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- dokładność wykonania polecenia,
- staranność, estetykę oraz gospodarowanie czasem,

→ **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- właściwe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,

→ **Sprawdziany wiedzy /testy/** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości teoretycznych ucznia. Sprawdzian wiedzy planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.

→ **Zadania praktyczne dodatkowe** – obejmują zadania nietypowe i trudne, które wykonują uczniowie, którzy poprawnie i w krótkim czasie wykonali zadania praktyczne obowiązkowe.

2. Uzyskanie oceny rocznej wyższej niż przewidywana:

Uzyskanie oceny rocznej wyższej od przewidywanej możliwe jest jedynie po przystąpieniu przez ucznia do przekrojowego sprawdzianu obejmującego wiadomości i umiejętności z zakresu danej klasy i uzyskaniu z niego oceny wyższej niż przewidywana. Sprawdzian ten jest złożony z części praktycznej czyli zadań wykonanych na komputerze oraz z części teoretycznej. Do takiego sprawdzianu może przystąpić jedynie uczeń, który w terminie 2 dni od wystawienia oceny przewidywanej złoży wniosek do nauczyciela dotyczący uzyskania oceny wyżej niż przewidywana.

3. Dostosowuje się wymagania edukacyjne uczniom posiadającym opinie lub orzeczenia poradni psychologiczno-pedagogicznej zgodnie z zalecaniami zawartymi w tych opiniach (orzeczeniach).

Semestr I

| Wymagania na poszczególne stopnie | | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|---|--|
| | Dopuszczający | Dostateczny | Dobry | Bardzo dobry | Celujący |
| Lekcje z obrazkami | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem. - z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu; - wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela. - zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej. - z pomocą nauczyciela korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; - z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki. - pobiera duszki z serwisu openclipart.com; - z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki; - z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki. - z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu. | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. - wstawia do dokumentu rysunki. - wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową. - w podstawowym zakresie korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; - tworzy kostium duszka według podanego wzoru. - z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika). - | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania; - wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej. - wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia; - formatuje osadzone obiekty. - wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG. - powiela i modyfikuje kostium duszka. - wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu. - steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola. - | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem; - opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej. - dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie. - wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online. - tworzy skrypt animujący duszka; - koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka; - tworzy estetyczną pracę z płynną animacją. - testuje program – panuje nad poprawną kolejnością dialogu. - testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt. | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania. - tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami. - wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej. - kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi. |

| | | | | | |
|-----------------------|--|---|---|---|---|
| Lekcje w sieci | <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia zasadę działania sieci komórkowej; - modyfikuje prezentację w wybranym edytorze prezentacji - potrafi wymienić najprostsze zagrożenie i pozytywne cechy działania w sieci. - z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe. - odczytuje znaczenie podstawowych skrótowców, emotikonów i emoji. - wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Dropbox. | <ul style="list-style-type: none"> - wskazuje podobieństwa i różnice między telefonami komórkowymi i komputerami. - wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej; - wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. - wysyła i odbiera e-maile. - omawia zasady komunikowania się w sieci. - korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google. | <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia pochodzenie nazwy telefon komórkowy; - stosuje efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji. - wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień, - wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu; - umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci. - dodaje dane kontaktowe do książki adresowej. - krótko charakteryzuje komunikowanie się za pomocą forów internetowych, czatów i komunikatorów. - pracuje w chmurze i umieszcza w niej dokumenty. | <ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w dyskusji; - sprawnie wyszukuje potrzebne dane w internecie (trafnie dobiera słowa kluczowe); - opisuje funkcje serwera i routera. - wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień; - aktywnie uczestniczy w dyskusji - sprawnie postępuje się pocztą elektroniczną. - podczas pracy w chmurze sprawnie postępuje się aplikacjami online. | <ul style="list-style-type: none"> - biegle wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji. - przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na zajęciach zagadnienie. - opisuje, czym powinno charakteryzować się bezpieczne hasło do konta pocztowego. - |
| Lekcje z multimediami | <ul style="list-style-type: none"> - z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki. - podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; - nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu. - wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych; uruchamia program Audacity. (lub inny edytor dźwięku) - zapisuje dźwięk w formacie MP3; - rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. | <ul style="list-style-type: none"> - odtwarza pojedyncze nuty (środowisko Scratch) - wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora. - wymienia formaty plików dźwiękowych; - nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. - modyfikuje dźwięk w programie Audacity. | <ul style="list-style-type: none"> - układa melodie z nut w blokach. - wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google). - krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych; - wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów. | <ul style="list-style-type: none"> - buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków. - biegle postępuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach. - przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum). - korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube. | <ul style="list-style-type: none"> - realizuje własne pomysły wykorzystywania w projekcie bloków z grupy Dźwięk. - wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły. - analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity. - tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach. |

Semestr II

Wymagania na poszczególne stopnie

| | Dopuszczający | Dostateczny | Dobry | Bardzo dobry | Celujący |
|-----------------------|--|--|---|---|--|
| Lekcje z multimediami | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego. - koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie). - z pomocą nauczyciela uruchamia program Movie Maker; - z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć. - z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Movie Maker. | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii. - wybiera kadry i przycina obraz; - stosuje niektóre filtry. - przygotowuje scenariusz filmu; - korzysta w podstawowym zakresie z programu Movie Maker. - nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity. | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - korzysta z większości dostępnych funkcje aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym. - wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu. - tworzy płynne przejścia między zdjęciami. - modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji; - dodaje do filmu narrację. | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć. - usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie. - dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo; - wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie; - tworzy estetyczną i ciekawą pracę. - dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym; - zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca; - tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny. | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym; - biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym. - poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt. - samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu. |
| Lekcje ze Scratchem | <ul style="list-style-type: none"> - z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch. - korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka. - bada i analizuje działanie projektu. - z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupy Pisak. - wstawia duszka i tło z biblioteki. | <ul style="list-style-type: none"> - wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki. - eliminuje usterki i poprawia projekt. - ustawia grubość pisaka. - z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny. | <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki. - wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków. - uruchamia pomiaru czasu. - układa skrypty rysowania tarczy. - definiuje nowy blok rysowania gwiazdek. | <ul style="list-style-type: none"> - operuje losowością i zmiennymi. - wykorzystuje zmienne i tworzy licznik. - opisuje działanie gotowego projektu; - udostępnia projekt w serwisie Scratcha. - układa skrypty rysowania pawich oczek. - wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe. | <ul style="list-style-type: none"> - kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. - modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów. - rozwija projekt gry według własnych pomysłów. - kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów. |

| | | | | | |
|-------------------|---|---|---|--|---|
| Lekcje z globusem | <ul style="list-style-type: none"> - korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View - z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat; - w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego. - z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; - w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji. - określa zalety internetu. | <ul style="list-style-type: none"> - korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google. - wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy. - wyszukuje w internecie informacje na podany temat. - wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień. - określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. | <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji. - wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji. - wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. - analizuje znalezione informacje. - tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe; - analizuje dane na podstawie wykresu. - sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji. | <ul style="list-style-type: none"> - sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google. - nagrywa wirtualne wycieczki. - na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy. - na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu. - wykorzystuje formuły i sortuje dane. - prowadzi prezentację. | <ul style="list-style-type: none"> - biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google. - 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. - biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji; - sprawnie prowadzi pokaz. |
|-------------------|---|---|---|--|---|