

WYMAGANIA EDUKACYJNE

NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN

Z INFORMATYKI W KLASIE V

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą, nie posiada podstawowych wiadomości i umiejętności niezbędnych do kontynuowania nauki oraz przyswajania nowych treści w klasie wyższej.

Wymagania edukacyjne na ocenę:				
dopuszczającą	dostateczną	dobłą	bardzo dobrą	celującą
Uczeń:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny dopuszczającej, a ponadto:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny dostatecznej, a ponadto:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny dobrej, a ponadto:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny bardzo dobrej, a ponadto:
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych				
- wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem - z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu - wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela - z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki - zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej - z pomocą nauczyciela korzysta z edytora obrazów w Scratch - pobiera duszki z serwisu openclipart.com - z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z oraz pobrane duszki - z pomocą nauczyciela wstawia	- 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 - z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki - tworzy kostium duszka według podanego wzoru - duplikuje duszki	- wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania - wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej - wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia - wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG - powiela i modyfikuje kostium duszka - tworzy skrypt animujący duszka - z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika) - steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola	- opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem - opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej - formatuje osadzone obiekty - dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie - tworzy estetyczną pracę z płynną animacją - wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu - kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do dialogi	- wymienia przykłady wirusów komputerowych i je omawia - tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi rysunkami, grafikami - przedstawia publicznie swój projekt - samodzielnie tworzy klipart - kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi

duszka i tło z biblioteki do projektu			- wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online - koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka - testuje program – panuje nad poprawną kolejnością - testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt	
Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa				
- wyjaśnia zasadę działania sieci komórkowej - potrafi wymienić najprostsze zagrożenie i pozytywne cechy działania w sieci - wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej - z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe - odczytuje znaczenie podstawowych skrótowców, emotikonów i emoji - wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Dropbox - z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki - podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera - wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych - zapisuje dźwięk w formacie MP3	- modyfikuje prezentację w wybranym edytorze prezentacji - wskazuje podobieństwa i różnice między telefonami komórkowymi i komputerami - wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu - wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać - wysyła i odbiera e-maile - omawia zasady komunikowania się w sieci - korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google - odtwarza pojedyncze nuty - układa melodie z nut w blokach - nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu - uruchamia program Audacity lub	- wyjaśnia pochodzenie nazwy telefon komórkowy - stosuje efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji - 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 - buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków - wykorzystuje syntezę mowy	- 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 posługuje się pocztą elektroniczną - opisuje, czym powinno charakteryzować się bezpieczne hasło do konta pocztowego - prowdzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora - podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online - realizuje własne pomysły wykorzystywania w projekcie	- biegle wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji - przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na zajęciach zagadnienie - proponuje rozwiązania nietypowe i wykraczające poza program opracowany przez nauczyciela, cechuje się oryginalnością rozwiązań - prowdzi pogadankę na temat cyber-bezpieczeństwa, zachowania w sieci, rozmowa z osobą starszą - organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze - wprowadza własne rozwiązania racjonalizatorskie - wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły - prowdzi własne nagrania i audycje

• 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 do tworzenia filmów	inny • wymienia formaty plików dźwiękowych • rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego • opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii • wybiera kadry i przycina obraz • stosuje niektóre filtry • z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć • przygotowuje scenariusz filmu	w systemie Windows za pomocą Narratora • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google) • nagrywa i zapisuje dźwięk w programie • modyfikuje dźwięk w programie Audacity • wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów • korzysta z większości dostępnych funkcje aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym • modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć • wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu • usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie • korzysta w podstawowym zakresie z programu • tworzy płynne przejścia między zdjęciami	bloków z grupy Dźwięk • biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach • krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych • korzysta z radia w Internecie, podcastów i serwisu YouTube • biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym • biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym • biegle posługuje się programem PhotoFiltre • dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo • wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie	• tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach • poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt • samodzielnie modyfikuje obrazy i tworzy własne albumy fotograficzne • samodzielnie tworzy estetyczną i ciekawą pracę
---	--	---	--	---

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych				
• z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie edycji filmów • z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch • z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupy Pisak • wstawia duszka i tło z biblioteki	• nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku • wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki • ustawia grubość pisaka • z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny	• modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji • dodaje do filmu narrację • wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki • układa skrypty rysowania tarczy • układa skrypty rysowania pawich oczek • definiuje nowy blok rysowania gwiazdek	• dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym • zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca • operuje losowością i zmiennymi • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów • wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów	• tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy • poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt • poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt
Rozwijanie kompetencji społecznych. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa				
• korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View • z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth • z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji • z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej	• korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google • wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy • wyszukuje w Internecie informacje na podany temat • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.	• wyszukuje w Internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji • wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie • analizuje znalezione informacje • wyszukuje w Internecie informacje na podany temat	• sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google • nagrywa wirtualne wycieczki • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy • analizuje znalezione informacje • na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu	• samodzielnie przygotowuje i prezentuje plan wycieczki – przewodnik • prezentuje nowatorskie rozwiązania • jest kreatywny, często dzieli się swoimi pomysłami • samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia • biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych