

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie V

1. Lekcje z aplikacjami

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • stosuje się do zasad BHP • wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem • przyjmuje poprawną postawę podczas pracy z komputerem • uruchamia bibliotekę klipartów • uruchamia edytor tekstu • wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela • wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje • uruchamia Photopeę – program graficzny działający w trybie online • otwiera obrazy do edycji w programie Photopea 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych • zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki wektorowej • samodzielnie uruchamia edytor tekstu • wstawia do dokumentu rysunki • świadomie wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny • zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania • wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej • wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową • wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia • formatuje osadzone obiekty • wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy • poprawia kadr obrazu, stosując odpowiednie narzędzia programu 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem • opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej • wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG • dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie • stosuje zasadę trójpodziału na etapie wykonywania zdjęcia • koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw) • usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu • wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania • tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami • modyfikuje zdjęcia w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu • modyfikuje obrazy, stosując filtry dostępne w programie

2. Lekcje w sieci

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa • zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła • wyjaśnia znaczenie pojęcia rozległa sieć komputerowa • z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e-mail • wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci • objaśnia, czym są Dokumenty Google • korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View • z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth Pro 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail • wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer) • samodzielnie tworzy listę kontaktów na swoim koncie pocztowym • tworzy grupy odbiorców • wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej • wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień • korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google • korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google • samodzielnie korzysta z programu Google Earth Pro • wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła i odbiera wiadomości e-mail • zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności • korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania korespondencji e-mail • potrafi dołączyć do rozmowy w ramach usługi Czat • potrafi dołączyć do wideokonferencji • wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu • wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu • potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokument • samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia • wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji • wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje „mailową etykietę” • wysyła i odbiera wiadomości e-mail z załącznikami • sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności • potrafi zainicjować i prowadzić rozmowę w ramach usługi Czat • potrafi zainicjować wideokonferencję • wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień • wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci • uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach • sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas wspólnej pracy • sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google • nagrywa wirtualne wycieczki 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników • wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania • sprawnie koordynuje pracę grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej • aktywnie uczestniczy w dyskusji • przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie • stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online • biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google i Dysk Google • biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google • przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym

3. Lekcje ze Scratchem

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • pobiera duszki z serwisu openclipart.org • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki • 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 • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki • z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch • korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka • bada i analizuje działanie projektu • wstawia duszka i tło z biblioteki 	<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch • tworzy kostium duszka według podanego wzoru • z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika) • samodzielnie wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu • duplikuje duszki • samodzielnie wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki • odtwarza pojedyncze nuty • samodzielnie rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch • wstawia duszki z biblioteki i je powiela • wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki • eliminuje usterki i poprawia projekt • z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny 	<ul style="list-style-type: none"> • powiela i modyfikuje kostium duszka • wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu • steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola • układa melodie z nut w blokach • wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki • wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków • uruchamia pomiar czasu • definiuje nowy blok rysowania gwiazdek 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy skrypt animujący duszka • koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją • testuje program – panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych • testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonalenia • buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Muzyka, Wygląd i Moje bloki • operuje losowością i zmiennymi • wykorzystuje zmienne i tworzy licznik • opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha • wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe 	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi • realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy • modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów • rozwija projekt gry według własnych pomysłów • dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów

4. Lekcje z liczbami

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none">z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany tematw podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnegow podstawowym zakresie korzysta z programu do tworzenia prezentacji	<ul style="list-style-type: none">wyszukuje w internecie informacje na podany tematsamodzielnie wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień	<ul style="list-style-type: none">analizuje znalezione informacjetworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy linioweanalizuje dane na podstawie wykresu	<ul style="list-style-type: none">na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowyna podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłuwykorzystuje formuły i sortuje dane	<ul style="list-style-type: none">kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europiekreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polskąpracuje w chmurzetworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych

5. Lekcje z multimediami

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera • wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych • uruchamia program Audacity • zapisuje dźwięk w formacie MP3 • z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor wideo • z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć • z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo • określa zalety internetu • nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • przygotowuje scenariusz filmu • samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć • korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo • samodzielnie otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo • nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity • określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych • instaluje program Audacity • zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online • tworzy płynne przejścia między zdjęciami • modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji • dodaje do filmu narrację • sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • biegle posługuje 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 • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • biegle posługuje się aplikacją Edytor wideo • samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu • biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował wszystkie treści z podstawy programowej.