WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY V

Wymagania podstawowe: ***oceny dopuszczająca i dostateczna***

Wymagania ponadpodstawowe: ***oceny dobra, bardzo dobra i celująca***

Aby uzyskać kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi opanować zasób wiedzy i umiejętności z poprzedniego poziomu.
Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Lp.	Wymagania edukacyjne	Wymagania podstawowe		Wymagania ponadpodstawowe		
		Ocena dopuszczająca	*Ocena dostateczna*	*Ocena dobra*	*Ocena bardzo dobra*	*Ocena celująca*
1.	**Bezpiecznie z komputerem**	• Potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem w szkolnej pracowni komputerowej i w domu.	• Potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych.	• wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania; • wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej.	• opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem; • opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej.	• Potrafi wymienić kilka przykładów wirusów komputerowych i omówić sposób ich działania.
2.	**W świecie komiksów**	• z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu; • wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela	• wstawia do dokumentu rysunki.	• wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia; • formatuje osadzone obiekty.	• dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie	• tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami.
3.	**Biblioteka z obrazkami**	• zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej.	• wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową	• wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG	• wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online	

4.	**Ruchome obrazki**	• z pomocą nauczyciela korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; • z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki.	• w podstawowym zakresie korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; • tworzy kostium duszka według podanego wzoru.	• powiela i modyfikuje kostium duszka.	• tworzy skrypt animujący duszka; • koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka; • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją.	• wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej.
5.	**Multimedialny komiks**	• 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 tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika).	• wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu.	• testuje program – panuje nad poprawną kolejnością dialogu.	• kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi.
6.	**Wirujące wiatraki**	• z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu	• duplikuje duszki.	• steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola.	• testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt.	• kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi.
7.	**Sieci wokół nas**	• wyjaśnia zasadę działania sieci komórkowej; • modyfikuje prezentację w wybranym edytorze prezentacji.	• wskazuje podobieństwa i różnice między telefonami komórkowymi i komputerami.	• wyjaśnia pochodzenie nazwy telefon komórkowy; • stosuje efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji.	• aktywnie uczestniczy w dyskusji; • sprawnie wyszukuje potrzebne dane w internecie (trafnie dobiera słowa kluczowe); • opisuje funkcje serwera i rutera.	• biegle wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji.

8.	**Co kraj, to obyczaj**	• potrafi wymienić najprostsze zagrożenie i pozytywne cechy działania w sieci.	• Wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej. • Wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.	• Wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci. • Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu. • Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci.	• Wymienia zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień. • Aktywnie uczestniczy w dyskusji.	• przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na zajęciach zagadnienie.
9.	**Kiedy do mnie piszesz…**	• Z pomocą nauczyciela potrafi założyć konto pocztowe.	• Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail.	• Dodaje dane kontaktowe osób do książki adresowej.	• sprawnie posługuje się pocztą elektroniczną.	• Potrafi scharakteryzować bezpieczne hasło chroniące dostęp do konta pocztowego.
10.	**Rozmowy w sieci**	• odczytuje znaczenie podstawowych skrótowców, emotikonów i emoji.	• omawia zasady komunikowania się w sieci.	• krótko charakteryzuje komunikowanie się za pomocą forów internetowych, czatów i komunikatorów.	• prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora.	
11.	**Zróbmy to razem**	• wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Dropbox.	• korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google.	• pracuje w chmurze i umieszcza w niej dokumenty.	• podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online.	• organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze.
12.	**Graj melodie**	• z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki.	• odtwarza pojedyncze nuty.	• układa melodie z nut w blokach.	• buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków.	• realizuje własne pomysły wykorzystywania w projekcie bloków z grupy Dźwięk.

13.	**Posłuchaj i powiedz**	• podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; • nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu.	• wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora.	• wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google).	• biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach.	• wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły.
14.	**Dźwięki wokół nas**	• wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych; • uruchamia program Audacity.	• wymienia formaty plików dźwiękowych; • nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity.	• krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych; • instaluje program Audacity.	• przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum).	• analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity.
15.	**Dźwięki w plikach i internecie**	• Zapisuje dźwięk w formacie **MP3**. • Rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.	• modyfikuje dźwięk w programie Audacity.	• wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów.	• korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube.	• tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach.
16.	**Fotografia mobilna**	• wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego.	• opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii.	• korzysta z większości dostępnych funkcje aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym.	• modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć.	• biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym; • biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym.
17.	**Modyfikowanie obrazu**	• koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie).	• wybiera kadry i przycina obraz; • stosuje niektóre filtry.	• wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu.	• usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie.	• biegle posługuje się programem PhotoFiltre; • poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt.

18.	**Jak powstaje film ze zdjęć?**	• Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program **Movie Maker**. • Z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć.	• Korzysta w podstawowym zakresie z programu **Movie Maker**. • Przygotowuje scenariusz filmu.	• Tworzy płynne animacje, przejścia między zdjęciami.	• 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.	
19.	**Trzy, dwa, jeden…**	• Z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie **Movie Maker**.	• Nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity.	• Modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji • Dodaje narrację do filmu.	• Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową. • Zapisuje film na dysku, aby zajmował niewiele miejsca. • Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny.	• samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu.
20.	**Wyścigi starych samochodów**	• z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch.	• wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.	• wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki.	• operuje losowością i zmiennymi.	• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.
21.	**Zbieranie jabłek**	• korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka.	• wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.	• wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków.	• wykorzystuje zmienne i tworzy licznik.	• modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów.
22.	**Liczenie jabłek**	• bada i analizuje działanie projektu.	• eliminuje usterki i poprawia projekt.	• uruchamia pomiaru czasu.	• opisuje działanie gotowego projektu; • udostępnia projekt w serwisie Scratcha.	• rozwija projekt gry według własnych pomysłów.
23.	**Pawie oczka**	• z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupy Pisak.	• ustawia grubość pisaka.	• układa skrypty rysowania tarczy.	• układa skrypty rysowania pawich oczek.	• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.
24.	**Gwiazdy i gwiazdeczki**	• wstawia duszka i tło z biblioteki.	• z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny.	• definiuje nowy blok rysowania gwiazdek.	• wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.	• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.

25.	**Wirtualne wędrówki**	• korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View.	• korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google.	• wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji.	• sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.	• biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.
26.	**Podróże z Google Earth**	• z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth.	• wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy.	• wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.	• nagrywa wirtualne wycieczki.	
27.	**Poznaj Europę**	• z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.	• wyszukuje w internecie informacje na podany temat.	• analizuje znalezione informacje.	• na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy.	• kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie.
28.	**Perły Europy**	• z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.	• wyszukuje w internecie informacje na podany temat.	• analizuje znalezione informacje.	• na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu.	• kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską.
29.	**Wykreślanie świata**	• z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat; • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego.	• wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień.	• tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe; • analizuje dane na podstawie wykresu.	• wykorzystuje formuły i sortuje dane.	• pracuje w chmurze.
30.	**Projekt *Blaski i cienie internetu***	• określa zalety internetu.	• określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.	• Sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.	• Potrafi prowadzić pokaz prezentacji.	• Biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji. • Sprawnie prowadzi pokaz.