

**WYMAGANIA EDUKACYJNE
NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH ŚRODROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN
Z INFORMATYKI W KLASIE V**

Sprawności	Wymagania edukacyjne			
	ocena: dopuszczająca	ocena: dostateczna	ocena: dobra	ocena: bardzo dobra
	UCZEŃ			
Bezpiecznie z komputerem	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania, wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej. 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem, opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej, wymienia przykłady wirusów komputerowych i je omawia.
W świecie komiksów	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu, wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia do dokumentu rysunki. 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia. 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje osadzone obiekty. dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie, tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi.

Biblioteka z obrazkami	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG. 	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online.
Ruchome obrazki	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch, • z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki. 	<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch, • tworzy kostium duszka według podanego wzoru. 	<ul style="list-style-type: none"> • powiela i modyfikuje kostium duszka. • tworzy skrypt animujący duszka. 	<ul style="list-style-type: none"> • koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka; • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją.
Multimedialny komiks	<ul style="list-style-type: none"> • pobiera duszki z serwisu openclipart.com, • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki. 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki. 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika). 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu, • testuje program – panuje nad poprawną kolejnością dialogu, • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi.
Wirujące wiatraki	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu. 	<ul style="list-style-type: none"> • duplikuje duszki. 	<ul style="list-style-type: none"> • steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola. 	<ul style="list-style-type: none"> • testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt, • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi.
Sieci wokół nas	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zasadę działania sieci komórkowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje prezentację w wybranym edytorze prezentacji, • wskazuje podobieństwa i różnice między telefonami komórkowymi i komputerami. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pochodzenie nazwy telefon komórkowy, • stosuje efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywnie uczestniczy w dyskusji, • sprawnie wyszukuje potrzebne dane w Internecie (trafnie dobiera słowa kluczowe), • opisuje funkcje serwera i rutera,

				<ul style="list-style-type: none"> • biele wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji.
Co kraj, to obyczaj	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wymienić najprostsze zagrożenie i pozytywne cechy działania w sieci, • wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu, • wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień. 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z Internetu, • umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci. 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zalety korzystania z Internetu w wybranych obszarach zagadnień, • aktywnie uczestniczy w dyskusji, • przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na zajęciach zagadnienie.
Kiedy do mnie piszesz...	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe. 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła i odbiera e-maile. 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje dane kontaktowe do książki adresowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawnie posługuje się pocztą elektroniczną, • opisuje, czym powinno charakteryzować się bezpieczne hasło do konta pocztowego.
Rozmowy w sieci	<ul style="list-style-type: none"> • odczytuje znaczenie podstawowych skrótów, emotikonów i emoji. 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady komunikowania się w sieci. 	<ul style="list-style-type: none"> • krótko charakteryzuje komunikowanie się za pomocą forów internetowych, czatów i komunikatorów. 	<ul style="list-style-type: none"> • prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora.
Zróbmy to razem	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Dropbox. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google. 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje w chmurze i umieszcza w niej dokumenty. 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online, • organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze.
Graj melodie	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki. 	<ul style="list-style-type: none"> • odtwarza pojedyncze nuty. • układa melodie z nut w blokach. 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków. 	<ul style="list-style-type: none"> • realizuje własne pomysły wykorzystywania w projekcie bloków z grupy Dźwięk.

Posłuchaj i powiedz	<ul style="list-style-type: none"> • podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google). 	<ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach, • wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły.
Dźwięki wokół nas	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych. 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia program Audacity lub inny, • wymienia formaty plików dźwiękowych. 	<ul style="list-style-type: none"> • nagrywa i zapisuje dźwięk w programie. 	<ul style="list-style-type: none"> • krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych.
Dźwięki w plikach i w Internecie	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje dźwięk w formacie MP3. 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje dźwięk w programie Audacity. • wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z radia w Internecie, podcastów i serwisu YouTube, • tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach.
Fotografia mobilna	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego. 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z większości dostępnych funkcje aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym, • modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć. 	<ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym, • biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym.
Modyfikowanie obrazu	<ul style="list-style-type: none"> • koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie). 	<ul style="list-style-type: none"> • wybiera kadry i przycina obraz, • stosuje niektóre filtry. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu, • usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się programem PhotoFiltre, • poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt.

Jak powstaje film ze zdjęć?	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia filmów. • 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć, • przygotowuje scenariusz filmu. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z programu, • tworzy płynne przejścia między zdjęciami. 	<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.
Trzy, dwa, jeden...	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie edycji filmów. 	<ul style="list-style-type: none"> • nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku. 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji, • dodaje do filmu narrację. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Wyścigi starych samochodów	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki. 	<ul style="list-style-type: none"> • operuje losowością i zmiennymi, • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.
Pawie oczka	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupy Pisak. 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia grubość pisaka. 	<ul style="list-style-type: none"> • układa skrypty rysowania tarczy, • układa skrypty rysowania pawich oczek. 	<ul style="list-style-type: none"> • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.
Gwiazdy i gwiazdeczki	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia duszka i tło z biblioteki. 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny. 	<ul style="list-style-type: none"> • definiuje nowy blok rysowania gwiazdek. 	<ul style="list-style-type: none"> • wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe, • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne

				skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.
Wirtualne wędrówki	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje w Internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji. 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.
Podróże z Google Earth	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. 	<ul style="list-style-type: none"> • nagrywa wirtualne wycieczki.
Poznaj Europę	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej, • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje w Internecie informacje na podany temat. 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje znalezione informacje. 	<ul style="list-style-type: none"> • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy.
Perły Europy	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje w Internecie informacje na podany temat. 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje znalezione informacje, • na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- jest kreatywny, często dzieli się swoimi pomysłami,
- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych określonych w podstawie programowej i uwzględnionych w programie przyjętym przez nauczyciela (z uwzględnieniem rozszerzeń programowych) używając właściwej dla informatyki terminologii,
- proponuje rozwiązania nietypowe i wykraczające poza program opracowany przez nauczyciela, cechuje się oryginalnością rozwiązań.
- wprowadza własne rozwiązania racjonalizatorskie.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą, nie posiada podstawowych wiadomości i umiejętności.

1. Założenia ogólne:

a) Ocenianiu podlegają:

- wiadomości teoretyczne objęte programem,
- umiejętność zastosowania wiadomości teoretycznych w praktyce,
- umiejętność znalezienia rozwiązania w sytuacjach nowych,
- aktywność i kreatywność własna ucznia,

- umiejętność pracy w małych grupach i zespołach,

b) Formy aktywności ucznia podlegające ocenie:

- ćwiczenia,
- sprawdziany/kartkówki,
- praca w grupie.

2. Kryteria ustalania oceny:

a) Przy ocenianiu prac będą brane pod uwagę:

- zaangażowanie ucznia w wykonywaną pracę,
- przygotowanie stanowiska pracy i przestrzeganie zasad BHP,
- organizacja pracy,

- ład i porządek na stanowisku pracy,
- sprawność w posługiwaniu się sprzętem komputerowym,
- estetyka wykonanej pracy
- samodzielność pracy

b) Przy ocenianiu prac pisemnych i dodatkowych będą brane pod uwagę:

- prawidłowe odpowiedzi,
- pomysłowość, inwencja twórcza i nowatorstwo,
- samodzielność i zaangażowanie oraz ilość włożonej pracy.

3. Wymagania dla uczniów ze wskazaniem PPP

Wymagania dla uczniów ze wskazaniem PPP ustala się indywidualnie w zależności od wskazówek i zaleceń przekazanych przez poradnię.

4. Poziomy wymagań programowych:

Ocena	Wymagania
Celująca	- wiadomości i umiejętności znacznie wykraczają poza materiał nauczania w danej klasie, charakterystyczne dla ucznia o indywidualnych zainteresowaniach, nie dające się opisać w zestawie ściśle określonych kryteriów (wymagana minimalna średnia ważona ocen 5,5)
Bardzo dobra	- wiadomości i umiejętności trudne do opanowania, najbardziej złożone, twórcze i oryginalne, wymagają stosowania w sytuacjach problemowych, korzystania z różnorodnych źródeł informacji (wymagana minimalna średnia ważona ocen 4,7)
Dobra	- wiadomości i umiejętności średnio trudne, umiarkowanie przystępne, bardziej złożone i mniej typowe, przydatne, ale nie niezbędne na dalszym etapie kształcenia, pośrednio użyteczne w życiu (wymagana średnia minimalna ważona ocen 3,7)
Dostateczna	- wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, bezpośrednio użyteczne w życiu codziennym, najpewniejsze naukowo i najbardziej niezawodne, niezbędne na danym etapie kształcenia, proste i uniwersalne (wymagana minimalna średnia ważona ocen 2,7)
Dopuszczająca	- wiadomości i umiejętności najprostsze, potrzebne w życiu, które umożliwiają uczniowi świadome korzystanie z lekcji (wymagana minimalna średnia ważona ocen 1,7)