

Wymagania edukacyjne z informatyki dla ucznia klasy 5

Uczeń otrzyma ocenę dopuszczającą, jeżeli:

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy niektórych wykonywanych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Uczeń otrzyma ocenę dostateczną, jeżeli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą oraz:

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

Uczeń otrzyma ocenę dobrą, jeżeli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną oraz:

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

Uczeń otrzyma ocenę bardzo dobrą, jeżeli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą oraz:

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Uczeń otrzyma ocenę celującą, jeśli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą, bardzo dobrą oraz:

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach. Wszystkie zagadnienia dotyczące oceny celującej odnoszą się do wiedzy i umiejętności o podwyższonym stopniu trudności.

Uczeń otrzyma ocenę dopuszczającą, jeżeli:

- 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.
- 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.
- z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki.
- wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych;
- uruchamia program Audacity.
- zapisuje dźwięk w formacie MP3;
- rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.
- 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.
- 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.
- 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;
- w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.
- z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat;
- w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego.
- określa zalety internetu.

Uczeń otrzyma ocenę dostateczną, jeżeli:

- 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).
- duplikuje duszki.

- 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.
- odtwarza pojedyncze nuty.
- 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.
- 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.
- wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.
- eliminuje usterki i poprawia projekt.
- ustawia grubość pisaka.
- z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny.
- 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.

Uczeń otrzyma ocenę dobrą, jeżeli:

- 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.
- 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.
- układa melodie z nut w blokach.
- wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google).
- krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych;
- instaluje program Audacity.
- wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów.
- korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube.
- 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.
- wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki.
- wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków.
- uruchamia pomiar czasu.
- układa skrypty rysowania tarczy.
- definiuje nowy blok rysowania gwiazdek.
- 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.

Uczeń otrzyma ocenę bardzo dobrą, jeżeli:

- 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.
- 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.
- prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora.
- podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online.
- buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków.
- biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach.
- przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum).
- 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.
- 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.
- 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.

Uczeń otrzyma ocenę celującą, jeżeli:

- 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 własne postacie i dialogi.
- kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi.
- 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.
- organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze.
- 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.
- biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym;
- biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym.
- biegle posługuje się programem PhotoFiltre;
- poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt.
- samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu.
- 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.
- 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.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:

Forma aktywności	Jak często?	Uwagi:
ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	w zasadzie na każdej lekcji	sprawdzamy wyniki pracy
praca na lekcji	na każdej lekcji	sprawdzamy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy
Odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
prace domowe	czasami	nie wymagają użycia komputera
referaty, opracowania	głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji)	
przygotowanie do lekcji	wtedy, gdy potrzebne	zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji
udział w konkursach	nieobowiązkowo	wpływa na podniesienie oceny

WARUNKI I TRYB UZYSKIWANIA WYŻSZYCH NIŻ PRZEWIDYWANE ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH

1. Uczeń ma prawo do poprawy przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej o jeden stopień wyżej z informatyki jeżeli:

- ocena ta została wystawiona na podstawie mniejszej, w porównaniu z innymi uczniami, liczby ocen bieżących wynikającej np. z częstych lub długich nieobecności usprawiedliwionych ucznia w szkole;

- uzyskał co najmniej 50% ocen o jaką się ubiega;

- w odczuciu ucznia jego wiedza powinna być wyżej oceniona.

2. Żeby poprawić przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną uczeń występuje z prośbą pisemną do nauczyciela przedmiotu o przeprowadzenie wewnętrznego pisemnego testu sprawdzającego w ciągu dwóch dni od otrzymania informacji o przewidywanej ocenie na koniec roku.

3. Warunkiem otrzymania zgody na poprawę oceny jest obecność na wszystkich sprawdzianach i testach lub napisanie ich w terminie uzgodnionym z nauczycielem (np. podczas poprawy).

4. Nauczyciel przygotowuje zadania do części pisemnej i ustnej sprawdzające wiedzę i umiejętności ucznia z całego roku na ocenę, o którą ubiega się uczeń zgodnie z kryteriami.

5. Uczeń przystępuje do sprawdzianu w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.

6. Jeśli w wyniku sprawdzianu uczeń otrzyma co najmniej ocenę, o którą ubiegał się, jest to jego ocena roczna klasyfikacyjna.

7. Jeśli uczeń w wyniku sprawdzianu otrzyma ocenę niższą niż przewidywana, nauczyciel traktuje ją jako bieżącą ocenę ze sprawdzianu powtórzeniowego i może mieć ona wpływ na roczną ocenę klasyfikacyjną (nawet obniżyć ocenę przewidywaną).