

**WYMAGANIA edukacyjne NA OCENY ŚRÓDROCZNE i ROCZNE**  
**dla uczniów klasy piątej w roku szkolnym 2023/2024 z przedmiotu Informatyka**

L.p.	Wymagania na ocenę				
	dopuszczającą	dostateczną	dobrą	bardzo dobrą	celującą
	Uczeń:				
1. Lekcje z obrazkami	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, z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki; z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki.	wymienia konsekwencje nie stosowania 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.	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.	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 i zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt.	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.

<p>2. Lekcje w sieci</p>	<p>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 skrótów, emotikonów i emoji; wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Dropbox.</p>	<p>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.</p>	<p>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 określone 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.</p>	<p>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; sprawnie posługuje się pocztą elektroniczną; prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora; podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online.</p>	<p>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 parciu o mechanizmy pracy w chmurze.</p>
------------------------------	--	---	--	--	---

<p>3. Lekcje z multimediami</p>	<p>z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki; podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu, 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, z pomocą nauczyciela uruchamia program Movie Maker, tworzy prosty film ze zdjęć oraz otwiera projekt utworzony w programie Movie Maker.</p>	<p>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; przygotowuje scenariusz filmu; korzysta w podstawowym zakresie z programu Movie Maker.</p>	<p>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 większości dostępnych funkcji aparatu fotograficznego w urządzeniach mobilnych; tworzy płynne przejścia między zdjęciami; dodaje do filmu narrację.</p>	<p>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); korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube; modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć; 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.</p>	<p>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, samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu.</p>
<p>4. Lekcje z Scratchem</p>	<p>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.</p>	<p>wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki; eliminuje usterki i poprawia projekt; ustawia grubość pisaka; z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny.</p>	<p>wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki; wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków; uruchamia pomiaru czasu; układa skrypty rysowania tarczy; definiuje nowy blok rysowania gwiazdek.</p>	<p>operuje losowością i zmiennymi, wykorzystuje zmienne i tworzy licznik; opisuje działanie gotowego projektu; udostępnia projekt w serwisie Scratch, układa skrypty rysowania pawich oczek; wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.</p>	<p>kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy; modyfikuje i rozwija projekt gry według własnych pomysłów; dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.</p>

Zespół Szkolno - Przedszkolny nr 11 w Krakowie

<p>5. Lekcje z globusem</p>	<p>korzysta w podstawowym zakresie z usługi <b>Google Street View</b>; z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth oraz 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; określa zalety internetu.</p>	<p>korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza <b>Google</b>; wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy; wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień; określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.</p>	<p>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.</p>	<p>sprawnie posługuje się <b>Google Street View i Tłumaczem Google</b>; 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.</p>	<p>biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google; kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane oraz tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską; pracuje w chmurze; biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji; sprawnie prowadzi pokaz.</p>
<p>Uczeń, by uzyskać daną ocenę, musi również spełniać wymagania na ocenę niższą.</p>					

Zespół Szkolno - Przedszkolny nr 11 w Krakowie

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:

- ✓ zadania i ćwiczenia wykonywane na lekcji (praca na lekcji)
- ✓ karty pracy, testy
- ✓ sprawdziany i kartkówki zapowiedziane z przynajmniej tygodniowym wyprzedzeniem
- ✓ zadania domowe
- ✓ referaty, opracowania, projekty
- ✓ prezentacje wykonywane jako pomoc na inne przedmioty
- ✓ udział w konkursach
- ✓ prace dodatkowe związane z zainteresowaniami informatycznymi

Stosowane są elementy oceny kształtującej pozwalające na uzyskanie zwrotnej informacji na temat zakładanych i osiągniętych postępów, zarówno dla ucznia jak i nauczyciela.

Ocena jest zindywidualizowana i dostosowana do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia.

Warunki otrzymania oceny wyższej od przewidywanej zapisane są w statucie szkoły.

Edyta Lasek - nauczyciel informatyki