

SZKOŁA PODSTAWOWA
im. Jana Pawła II w Łososinie Dolnej

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

klasa V

NAUCZYCIELE PROWADZĄCY ZAJĘCIA

1. Zbigniew Rusnak

1. Lekcje z aplikacjami

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<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 • z pomocą nauczyciela 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"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • 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 sфотографowanej sceny • zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea • 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • 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"> • spełnia kryteria oceny dobrej • 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"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania • wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu • 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

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła • wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa • 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 • bierze udział w ewentualnych zajęciach online • objaśnia, czym są Dokumenty Google • korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail • wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer) • tworzy grupy odbiorców • wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej • wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień • w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie • korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google • korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google • wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • 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 • w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad • potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty • samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia • wyszukuje w internecie istotne informacje do- 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • 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"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • 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

		<p>tyczące działalności różnych instytucji</p> <ul style="list-style-type: none"> wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie 		
3. Lekcje ze Scratchem				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki pobiera duszki z serwisu opencilipart.org 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 rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka bada i analizuje działanie projektu 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia kryteria oceny dopuszczającej w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch tworzy kostium duszka według podanego wzoru 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 eliminuje usterki i poprawia projekt z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny 	<ul style="list-style-type: none"> spełnia kryteria oceny dostatecznej 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"> spełnia kryteria oceny dobrej 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"> spełnia kryteria oceny bardzo dobrej wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów rozwija projekt gry według własnych pomysłów dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów

4. Lekcje z liczbami				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji • z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • samodzielnie wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • analizuje znalezione informacje • analizuje znalezione informacje • tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe • analizuje dane na podstawie wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy • na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu • wykorzystuje formuły i sortuje dane 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • 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 • tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych
5. Lekcje z multimediami				
<i>Ocena dopuszczająca</i>	<i>Ocena dostateczna</i>	<i>Ocena dobra</i>	<i>Ocena bardzo dobra</i>	<i>Ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • 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 Au- 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora • wymienia formaty plików dźwiękowych • nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym • krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych • instaluje program Audacity 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach • przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum) • korzysta z radia w inter- 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły • analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity

<p>dacity</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje dźwięk w programie Audacity • samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć • korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo • określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube • 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 	<p>necie, podcastów i serwisu YouTube</p> <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 • zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca • tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny • prowadzi prezentację 	<ul style="list-style-type: none"> • 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
--	---	--	---	---

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

W stosunku do uczniów posiadających opinię lub orzeczenie wydane przez Poradnię Psychologiczno-Pedagogiczną powyższe wymagania będą realizowane zgodnie z zaleceniami dotyczącymi dostosowania wymagań zawartymi w opiniach i orzeczeniach.