

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA DLA KLAS: 5A, 5B NA ROK SZKOLNY 2024/2025

INFORMACJE OGÓLNE: W ocenianiu bieżącym na lekcjach informatyki obowiązuje system oceniania w skali procentowej.

100% dla każdego zakresu tematycznego określają poniższe wymagania programowe.

Ocena śródroczna i roczna wystawiane są na podstawie ocen cząstkowych (ocenianie bieżące). Przy wystawianiu tych ocen śródrocznej i rocznej stosuje się następujące kryteria:

- 1) przy wynikach poniżej 29 procent – uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną;
- 2) przy wynikach, które wynoszą co najmniej 29 procent – uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą;
- 3) przy wynikach, które wynoszą co najmniej 45 procent – uczeń otrzymuje ocenę dostateczną;
- 4) przy wynikach, które wynoszą co najmniej 70 procent – uczeń otrzymuje ocenę dobrą;
- 5) przy wynikach, które wynoszą co najmniej 85 procent – uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą;
- 6) przy wynikach, które wynoszą co najmniej 95 procent – uczeń otrzymuje ocenę celującą.

OCENA ŚRÓDROCZNA	
Zakres tematyczny	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, ochrona przed wirusami, elementy jednostki centralnej	Wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem. Stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej.* Potrafi prawidłowo, samodzielnie uruchamiać i wyłączać komputer.* Potrafi pisać prosty tekst w edytorze tekstu.*

<p>komputera i urządzenia zewnętrzne</p> <p>(* umiejętności wymagane podczas wszystkich lekcji w roku szkolnym)</p>	<p>Wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych.</p> <p>Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.*</p> <p>Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.*</p> <p>Wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania.</p> <p>Wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej.</p> <p>Zapisuje kopię swojego pliku/folderu na pendrivie w celu przeniesienia go na inny komputer.*</p> <p>Opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem.</p> <p>Opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej.</p> <p>Wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania.</p>
<p>Tworzenie historyjki obrazkowej, wstawianie i formatowanie obiektów – edytor tekstu</p>	<p>Uruchamia edytor tekstu.</p> <p>Wstawia do dokumentu rysunki.</p> <p>Wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia.</p> <p>Wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia.</p> <p>Formatuje osadzone obiekty.</p> <p>Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie.</p> <p>Tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami.</p>
<p>Grafika rastrowa i wektorowa, korzystanie z serwisu open clipart.org</p>	<p>Uruchamia bibliotekę klipartów.</p> <p>Zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej.</p> <p>Wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową.</p> <p>Wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG.</p> <p>Wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online.</p>
<p>Rysowanie w trybie wektorowym i zmiana kostiumów duszka – środowisko Scratch</p>	<p>Korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch.</p> <p>Tworzy kostium duszka według podanego wzoru.</p> <p>Powielą i modyfikuje kostium duszka.</p> <p>Tworzy skrypt animujący duszka.</p> <p>Koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka.</p> <p>Tworzy estetyczną pracę z płynną animacją.</p>

<p>Sterowanie duszkiem za pomocą komunikatów – środowisko Scratch</p>	<p>Pobiera duszki z serwisu open clipart.com. Wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki. Modyfikuje i nazywa duszki. Tworzy dialog między duszkami. Wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu. Testuje program – panuje nad poprawną kolejnością dialogu. Kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi.</p>
<p>Wykorzystanie trybu wektorowego, zmiennego tła sceny i obrotów duszka – środowisko Scratch</p>	<p>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.</p>
<p>Sieci komputerowe i sieci telefonii komórkowej, animowanie obiektów – program do prezentacji</p>	<p>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 na temat sieci. Sprawnie wyszukuje potrzebne dane w internecie (trafnie dobiera słowa kluczowe). Opisuje funkcje serwera i rutera. Biegłe wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji.</p>
<p>Sieciowe prawa i obyczaje</p>	<p>Potrafi wymienić zagrożenia 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. Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu. Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci. Wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień. Aktywnie uczestniczy w dyskusji.</p>

	Przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na zajęciach zagadnienie.
Zakładanie i konfigurowanie konta pocztowego, wysyłanie e-maili	<p>Wie czym jest poczta elektroniczna.</p> <p>Wysyła i odbiera e-maile.</p> <p>Dodaje dane kontaktowe do książki adresowej.</p> <p>Sprawnie posługuje się pocztą elektroniczną.</p> <p>Opisuje, czym powinno charakteryzować się bezpieczne hasło do konta pocztowego.</p>
Komunikowanie się za pomocą forów dyskusyjnych, czatów i komunikatorów	<p>Odczytuje znaczenie podstawowych skrótowców, emotikonów.</p> <p>Omawia zasady komunikowania się w sieci.</p> <p>Krótko charakteryzuje komunikowanie się za pomocą forów internetowych, czatów i komunikatorów.</p> <p>Prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora.</p> <p>Organizuje pracę grupy, komunikuje się za pomocą forów dyskusyjnych.</p>
Praca w chmurze, korzystanie z aplikacji Dokumenty Google i Drop box	<p>Wyjaśnia, czym są Dokumenty Google.</p> <p>Korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google i Dysku Google.</p> <p>Pracuje w chmurze i umieszcza w niej dokumenty.</p> <p>Sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas pracy w grupie.</p> <p>Organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze.</p>
Układanie nut i odtwarzanie melodii – środowisko Scratch	<p>Wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki.</p> <p>Odtwarza pojedyncze nuty.</p> <p>Układa melodie z nut w blokach.</p> <p>Buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków.</p> <p>Realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka.</p>
Nagrywanie dźwięku i synteza mowy w systemie Windows, rozpoznawanie mowy w systemie Android	<p>Podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera.</p> <p>Nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu.</p> <p>Wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora.</p> <p>Wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce na komputerze i w urządzeniu mobilnym.</p>

	<p>Biegłe posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach.</p> <p>Wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły.</p>
<p>Cyfrowy zapis dźwięków. Formaty dźwiękowe. Kompresja plików audio.</p> <p>– edytor dźwięku Audacity</p>	<p>Wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych.</p> <p>Wymienia formaty plików dźwiękowych.</p> <p>Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity.</p> <p>Krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych.</p> <p>Przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum).</p> <p>Analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity.</p>
<p>Zapisywanie plików MP3, korzystanie z radia w komputerze i serwisu YouTube</p>	<p>Zapisuje dźwięk w formacie MP3.</p> <p>Modyfikuje dźwięk w programie Audacity.</p> <p>Korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube.</p> <p>Tworzy nagrania w wybranych formatach i Wykorzystuje je w innych aplikacjach.</p>

<p>Robienie i modyfikowanie zdjęć za pomocą urządzenia mobilnego z systemem Android</p>	<p>Wykonuje zdjęcia za pomocą aparatu urządzenia mobilnego.</p> <p>Świadomie wybiera kadr fotografowanej sceny.</p> <p>Korzysta z większości dostępnych funkcje aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym.</p> <p>Modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć.</p> <p>Biegłe posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym.</p> <p>Biegłe modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym.</p>
<p>Kadrowanie i korygowanie zdjęć, usuwanie detali, stosowanie filtrów i masek – edytor grafiki</p>	<p>Koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie).</p> <p>Wybiera kadry i przycina obraz.</p> <p>Stosuje niektóre filtry.</p> <p>Wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu.</p> <p>Usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie.</p> <p>Poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt.</p>
<p>Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów</p>	<p>Uruchamia edytor filmu wskazany przez nauczyciela.</p> <p>Tworzy prosty film ze zdjęć.</p>

	<p>Przygotowuje scenariusz filmu.</p> <p>Korzysta w podstawowym zakresie z programu do edycji filmów.</p> <p>Tworzy płynne przejścia między zdjęciami.</p> <p>Dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo.</p> <p>Wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, Zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie.</p> <p>Tworzy estetyczną i ciekawą pracę.</p> <p>Tworzy własny film ze zdjęć wraz z efektami specjalnymi.</p>
<p>Nagrywanie audio narracji i wideo narracji – edytor filmów</p>	<p>Otwiera projekt utworzony w edytorze filmów.</p> <p>Nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity.</p> <p>Modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji.</p> <p>Dodaje do filmu narrację.</p> <p>Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym.</p> <p>Zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca.</p> <p>Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny.</p> <p>Samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu.</p>

OCENA ROCZNA

-obowiązuje zakres wiedzy i umiejętności wymagany na ocenę śródroczną, oraz:

<p>Wykorzystanie losowości do tworzenia symulacji</p>	<p>Z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch.</p> <p>Wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.</p> <p>Wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki.</p> <p>Operuje losowością i zmiennymi.</p> <p>Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.</p>
<p>Projektowanie gry</p>	<p>Korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka.</p> <p>Wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.</p> <p>Wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków.</p>

	<p>Wykorzystuje zmienne i tworzy licznik.</p> <p>Modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów.</p>
Poprawianie i doskonalenie gry	<p>Bada i analizuje działanie projektu.</p> <p>Eliminuje usterki i poprawia projekt.</p> <p>Uruchamia pomiaru czasu.</p> <p>Opisuje działanie gotowego projektu.</p> <p>Udostępnia projekt w serwisie Scratch.</p> <p>Rozwija projekt gry według własnych pomysłów.</p>
Tworzenie nowych bloków	<p>Wstawia duszka i tło z biblioteki.</p> <p>Definiuje skrypty dla sceny.</p> <p>Definiuje nowy blok rysowania gwiazdek.</p> <p>Wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.</p> <p>Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.</p>
Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera – usługa Google Street View i aplikacja Tłumacz Google	<p>Korzysta z usługi Google Street View.</p> <p>Korzysta z Tłumacza Google.</p> <p>Wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji.</p> <p>Sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.</p>
Podróżowanie w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie – aplikacja Google Earth	<p>Korzysta z programu Google Earth.</p> <p>Wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy.</p> <p>Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.</p> <p>Nagrywa wirtualne wycieczki.</p> <p>Pracuje samodzielnie, jest aktywny na lekcji. W miarę możliwości pomaga innym.</p>
Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, program do	<p>W podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.</p> <p>Wyszukuje w internecie informacje na podany temat.</p> <p>Analizuje znalezione informacje.</p>

prezentacji	Na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy. Kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące np. pogody w Europie.
Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, program do prezentacji, edytor filmów	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.
Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny. Praca nad wspólnym dokumentem w chmurze	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. Tworzy własne zestawienia z zebranych samodzielnie danych.
Projekt uczniowski – edytor tekstu, program do prezentacji	Określa zalety internetu. Określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. Sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji. Prowadzi prezentację. Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji. Sprawnie prowadzi pokaz.

FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIOWEJ I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ

- a) prace wykonywane w trakcie lekcji – praktyczne ćwiczenia wykonywane w czasie lekcji, projekty realizowane przez więcej niż jedną lekcję.
Ocenie podlega zgodność rezultatu z warunkami zadania; realizowane i oceniane często
- b) praca na lekcji – sprawdzany i oceniany może być sposób pracy, poziom samodzielności, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy
– oceniane sporadycznie
- c) sprawdziany umiejętności – sporadycznie

- d) odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach –sporadycznie
- e) podejmowania działań dodatkowych (np. udział w konkursach, zajęciach, projektach itp.)

POPRAWA OCEN: na wniosek ucznia możliwa jest poprawa oceny z pracy wykonanej przez ucznia (forma poprawy zależy od pracy, z której ocena ma być poprawiana; forma ustalana każdorazowo z nauczycielem)

ZASADY WGLĄDU W PRACĘ UCZNIĄ MAJĄCE FORMĘ ELEKTRONICZNĄ:

- a) nauczyciel omawia z uczniem ocenioną pracę,
- b) omówioną i ocenioną pracę nauczyciel udostępnia rodzicom na ich prośbę, podczas zebrań lub spotkań indywidualnych,
- c) nauczyciel przechowuje prace do końca roku szkolnego.

Przygotowała
Aleksandra Kośka