**WYMAGANIA EDUKACYJNE – *INFORMATYKA* – *KLASA 5***

|  |
| --- |
| **SEMESTR I** |
| **Ocena dopuszczająca** | **Ocena dostateczna***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dopuszczającej oraz:* | **Ocena dobra***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dostatecznej* *oraz:* | **Ocena bardzo dobra***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dobrej**oraz:* | **Ocena celująca***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny bardzo dobrej oraz:* |
| **ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje z aplikacjami** |
| * stosuje się do zasad BHP
* wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem
* przyjmuje poprawną postawę podczas pracy z komputerem
* uruchamia bibliotekę klipartów
* 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
 | * 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 fotografowanej sceny
* zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea
 | * 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
 | * opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniemi 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
 | * 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
 |
| **ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje w sieci** |
| * zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła
* wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa
* wyjaśnia znaczenie pojęcia rozległa sieć komputerowa
* z pomocą nauczyciela loguje się na platformę Teams i ewentualnie bierze udział w pracy online
* nawiązuje kontakt na czacie
* wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci
* objaśnia, czym są Dokumenty Office365
* korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View
 | * wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail
* wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer)
* tworzy grupy odbiorców na czacie
* wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej
* wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień
* 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
* wymienia aplikacje office365
* korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google
 | * wysyła i odbiera wiadomości e-mail
* zna zasady logowania się na platformie Teams
* 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 dotyczące działalności różnych instytucji
 | * stosuje „mailową etykietę”
* wysyła i odbiera wiadomości e-mail z załącznikami
* sprawnie korzysta z platformy Teams
* potrafi na platformie teams dołączać lub pobierać pliki
* 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
 | * 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
* przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie
* biegle posługuje się aplikacjami office365 i Dysk onedrive
* biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google
 |
| **ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje z liczbami** |
| * w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego irogramu do tworzenia prezentacji
 | * wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień
 | * spełnia kryteria oceny dostatecznej
* tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe
* analizuje dane na podstawie wykresu
 | * na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy
* na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu
* wykorzystuje formuły i sortuje dane
 | * tworzy rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie
* tworzy film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską
* tworzy własne interesujące zestawienia z zebranych samodzielnie danych
 |
| **SEMESTR II** |  | * spełnia kryteria oceny dobrej
* wykorzystuje formuły i sortuje dane
 |
| **Ocena dopuszczająca** | **Ocena dostateczna***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dopuszczającej oraz:* | **Ocena dobra***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dostatecznej* *oraz:* | **Ocena bardzo dobra***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dobrej**oraz:* | **Ocena celująca***Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny bardzo dobrej oraz:* |
| **ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje ze Scratchem** |
| * z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki
* pobiera duszki z serwisu **openclipart.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 wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki
* 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
* wstawia duszka i tło z biblioteki
 | * tworzy kostium duszka według podanego wzoru
* z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika)
* 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
* wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki
* eliminuje usterki i poprawia projekt
* z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny
 | * 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
 | * 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
 | * 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
* realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia **Muzyka**
* dodaje własne elementy
* modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów
* rozwija projekt gry według własnych pomysłów
* dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów
 |
| **ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje z multimediami** |
| * podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera
* nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu
* wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych
* zapisuje dźwięk w formacie MP3
* 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
 | * wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora
* wymienia formaty plików dźwiękowych
* zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online
* przygotowuje scenariusz filmu
* samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć
* korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo
* samodzielnie otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo
* nagrywa prostą narrację
* określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu
 | * wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym
* krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych
* tworzy płynne przejścia między zdjęciami
* modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji
* dodaje do filmu narrację
* sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji
 | * biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach
* korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube
* 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
* prezentuje swoją pracę
 | * wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły
* tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach
* biegle posługuje się aplikacją Edytor wideo
* 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
* biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji
 |

Kolejność działów może ulec zmianie. Nauczyciel poinformuje o tym uczniów i rodziców.

**Wymagania edukacyjne są dostosowane do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia.**

1. Program nauczania informatyki klasy 4-8 W. Jochemczyk, I. Krajewska-Kranas, W. Kranas, A. Samulska, M. Wyczółkowski
2. Podstawa programowa a nauczania informatyki w szkole podstawowej
3. Statut Szkoły Podstawowej nr 323 im. Polskich Olimpijczyków w Warszawie.