**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 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 | | * 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.