Renata Nowak

Klasa 5 –Informatyka

Program nauczania: PROGRAM NAUCZANIA INFORMATYKI W KLASACH 4–8 SZKOŁY PODSTAWOWEJ, WSiP

Autorzy: W. Jochemczuk, I. Krajewska-Kranas, W. Kranas. A. Samulska, M. Wyczółkowski

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE OCENY KLASYFIKACYJNE**

**Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA DLA ODDZIAŁU 5 A gr. 2**

**NA ROK SZKOLNY 2020/2021**

Na podstawie rozdziału III Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania z dnia 21 sierpnia 2017 roku ustala się poniższe wymagania.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCENA ŚRÓDROCZNA** | | | | | | | | |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | | | **Omawiane  zagadnienia** | | **Ocena** | | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| **1. Lekcje z obrazkami** | | | | | | | | |
| **1** | **Bezpiecznie  z komputerem** | | | Bezpieczeństwo i higiena pracy  z komputerem, ochrona przed wirusami, elementy jednostki centralnej komputera i urządzenia zewnętrzne | | 2 | | * wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem. |
| 3 | | * wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. |
| 4 | | * wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania; * wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej. |
| 5 | | * opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem; * opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej. |
| 6 | | * wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania. |
| **2** | **W świecie komiksów** | | | Tworzenie historyjki obrazkowej, wstawianie  i formatowanie obiektów  – edytor tekstu, np. Microsoft Word | | 2 | | * z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu; * wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela. |
| 3 | | * wstawia do dokumentu rysunki. |
| 4 | | * wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia; * formatuje osadzone obiekty. |
| 5 | | * dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie. |
| 6 | | * tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami. |
| **3** | | **Biblioteka  z obrazkami** | Grafika rastrowa i wektorowa, korzystanie z serwisu open clipart.org | | 2 | | * zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej. | |
| 3 | | * wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową. | |
| 4 | | * wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG. | |
| 5 | | * wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online. | |
| 6 | |  | |
| **4** | | **Ruchome obrazki** | Rysowanie w trybie wektorowym  i zmiana kostiumów duszka  – środowisko Scratch | | 2 | | * z pomocą nauczyciela korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; * z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki. | |
| 3 | | * w podstawowym zakresie korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; * tworzy kostium duszka według podanego wzoru. | |
| 4 | | * powiela i modyfikuje kostium duszka. | |
| 5 | | * tworzy skrypt animujący duszka; * koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka; * tworzy estetyczną pracę z płynną animacją. | |
| 6 | | * wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej. | |
| **5** | | **Multimedialny komiks** | Sterowanie duszkiem za pomocą komunikatów – środowisko Scratch | | 2 | | * pobiera duszki z serwisu open clipart.com; * z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki; * z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki. | |
| 3 | | * z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika). | |
| 4 | | * wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu. | |
| 5 | | * testuje program – panuje nad poprawną kolejnością dialogu. | |
| 6 | | * kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi. | |
| **6** | | **Wirujące**  **wiatraki** | Wykorzystanie trybu wektorowego, zmiennego tła sceny i obrotów duszka  – środowisko Scratch | | 2 | | * z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu. | |
| 3 | | * duplikuje duszki. | |
| 4 | | * steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd  i Kontrola. | |
| 5 | | * testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt. | |
| 6 | | * kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi. | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2. Lekcje w sieci** | | | | |
| **7** | **Sieci wokół nas** | Sieci komputerowe i sieci telefonii komórkowej, animowanie obiektów  – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint | 2 | * wyjaśnia zasadę działania sieci komórkowej; * modyfikuje prezentację w wybranym edytorze prezentacji. |
| 3 | * wskazuje podobieństwa i różnice między telefonami komórkowymi  i komputerami. |
| 4 | * wyjaśnia pochodzenie nazwy telefon komórkowy; * stosuje efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji. |
| 5 | * aktywnie uczestniczy w dyskusji; * sprawnie wyszukuje potrzebne dane w internecie (trafnie dobiera słowa kluczowe); * opisuje funkcje serwera i rutera. |
| 6 | * biegle wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji. |
| **8** | **Co kraj, to obyczaj** | Sieciowe prawa i obyczaje | 2 | * potrafi wymienić najprostsze zagrożenie i pozytywne cechy działania  w sieci. |
| 3 | * wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej; * wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. |
| 4 | * 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. |
| 5 | * wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień; * aktywnie uczestniczy w dyskusji. |
| 6 | * przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na zajęciach zagadnienie. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **9** | **Kiedy do mnie**  **piszesz…** | Zakładanie i konfigurowanie konta pocztowego, wysyłanie e-maili | 2 | * z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe. |
| 3 | * wysyła i odbiera e-maile. |
| 4 | * dodaje dane kontaktowe do książki adresowej. |
| 5 | * sprawnie posługuje się pocztą elektroniczną. |
| 6 | * opisuje, czym powinno charakteryzować się bezpieczne hasło do konta pocztowego. |
| **10** | **Rozmowy  w sieci** | Komunikowanie się za pomocą forów dyskusyjnych, czatów i komunikatorów | 2 | * odczytuje znaczenie podstawowych skrótowców, emotikonów. |
| 3 | * omawia zasady komunikowania się w sieci. |
| 4 | * krótko charakteryzuje komunikowanie się za pomocą forów internetowych, czatów i komunikatorów. |
| 5 | * prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora. |
| 6 | * organizuje pracę grupy, komunikuje się za pomocą forów dyskusyjnych |
| **11** | **Zróbmy to razem** | Praca w chmurze, korzystanie z aplikacji Dokumenty Google i Drop box | 2 | * wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Drop box. |
| 3 | * korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google. |
| 4 | * pracuje w chmurze i umieszcza w niej dokumenty. |
| 5 | * podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online. |
| 6 | * organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze. |
| **3. Lekcje z multimediami** | | | | |
| **12** | **Graj melodie** | Układanie nut i odtwarzanie melodii  – środowisko Scratch | 2 | * z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki. |
| 3 | * odtwarza pojedyncze nuty. |
| 4 | * układa melodie z nut w blokach. |
| 5 | * buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków. |
| 6 | * realizuje własne pomysły wykorzystywania w projekcie bloków z grupy Dźwięk. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **13** | **Posłuchaj  i powiedz** | Nagrywanie dźwięku i synteza mowy  w systemie Windows, rozpoznawanie mowy w systemie Android | 2 | * podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; * nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu. |
| 3 | * wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora. |
| 4 | * wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google). |
| 5 | * biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach. |
| 6 | * wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły. |
| **14** | **Dźwięki wokół nas** | Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków  – środowisko Scratch, edytor dźwięku, np. Audacity | 2 | * wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych; |
| 3 | * wymienia formaty plików dźwiękowych; * nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. |
| 4 | * krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych; * instaluje program Audacity. |
| 5 | * przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum). |
| 6 | * analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity. |
| **15** | **Dźwięki w plikach  i w internecie** | Zapisywanie plików MP3, korzystanie z radia  w komputerze i serwisu YouTube | 2 | * zapisuje dźwięk w formacie MP3; * rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. |
| 3 | * modyfikuje dźwięk w programie Audacity. |
| 4 | * wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów. |
| 5 | * korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube. |
| 6 | * tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **16** | **Fotografia  mobilna** | Robienie i modyfikowanie zdjęć  za pomocą urządzenia mobilnego z systemem Android | 2 | * wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego. |
| 3 | * opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii. |
| 4 | * korzysta z większości dostępnych funkcje aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym. |
| 5 | * modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć. |
| 6 | * biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym; * biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym. |
| **17** | **Modyfikowanie obrazu** | Kadrowanie i korygowanie zdjęć, usuwanie detali, stosowanie filtrów i masek – edytor grafiki, np. Photo Filtre | 2 | * koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie). |
| 3 | * wybiera kadry i przycina obraz; * stosuje niektóre filtry. |
| 4 | * wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu. |
| 5 | * usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie. |
| 6 | * biegle posługuje się programem Photo Filtre; * poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt. |
| **18** | **Jak powstaje film ze zdjęć?** | Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty  specjalne – edytor filmów,  np. Movie Maker | 2 | * z pomocą nauczyciela uruchamia program Movie Maker; * z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć. |
| 3 | * przygotowuje scenariusz filmu; * korzysta w podstawowym zakresie z programu Movie Maker. |
| 4 | * tworzy płynne przejścia między zdjęciami. |
| 5 | * 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. |
| 6 | * Tworzy własny film ze zdjęć wraz z efektami specjalnymi. |
| 19 | **Trzy, dwa, jeden…** | Nagrywanie audio narracji  i wideo narracji – edytor filmów,  np. Movie Maker | 2 | * z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Movie Maker. |
| 3 | * nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity. |
| 4 | * modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji; * dodaje do filmu narrację. |
| 5 | * 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. |
| 6 | * samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCENA ROCZNA** | | | | |
| **4. Lekcje ze Scratchem** | | | | |
| **20** | **Wyścigi starych samochodów** | Wykorzystanie losowości do tworzenia symulacji | 2 | * z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch. |
| 3 | * wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki. |
| 4 | * wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki. |
| 5 | * operuje losowością i zmiennymi. |
| 6 | * kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. |
| **21** | **Zbieranie jabłek** | Projektowanie gry | 2 | * korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka. |
| 3 | * wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki. |
| 4 | * wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków. |
| 5 | * wykorzystuje zmienne i tworzy licznik. |
| 6 | * modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **22** | **Liczenie jabłek** | Poprawianie i doskonalenie gry | 2 | * bada i analizuje działanie projektu. |
| 3 | * eliminuje usterki i poprawia projekt. |
| 4 | * uruchamia pomiaru czasu. |
| 5 | * opisuje działanie gotowego projektu; * udostępnia projekt w serwisie Scratch. |
| 6 | * rozwija projekt gry według własnych pomysłów. |
| **23** | **Pawie oczka** | Rysowanie figur złożonych z kół  i okręgów | 2 | * z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupy Pisak. |
| 3 | * ustawia grubość pisaka. |
| 4 | * układa skrypty rysowania tarczy. |
| 5 | * układa skrypty rysowania pawich oczek. |
| 6 | * kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów. |
| **24** | **Gwiazdy  i gwiazdeczki** | Tworzenie nowych bloków | 2 | * wstawia duszka i tło z biblioteki. |
| 3 | * z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny. |
| 4 | * definiuje nowy blok rysowania gwiazdek. |
| 5 | * wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe. |
| 6 | * kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów. |
| **5. Lekcje z globusem** | | | | |
| **25** | **Wirtualne wędrówki** | Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie  z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera – usługa Google Street View  i aplikacja Tłumacz Google | 2 | * korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View. |
| 3 | * korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google. |
| 4 | * wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji. |
| 5 | * sprawnie posługuje się Google Street View iTłumaczem Google. |
| 6 | * biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **26** | **Podróże  z Google Earth** | Podróżowanie w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie  – aplikacja Google Earth | 2 | * z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth. |
| 3 | * wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy. |
| 4 | * wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. |
| 5 | * nagrywa wirtualne wycieczki. |
| 6 | * biegle posługuje się Google Earth. |
| **27** | **Poznaj Europę** | Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint | 2 | * z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; * w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji. |
| 3 | * wyszukuje w internecie informacje na podany temat. |
| 4 | * analizuje znalezione informacje. |
| 5 | * na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy. |
| 6 | * kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie. |
| **28** | **Perły Europy** | Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint, edytor filmów, np. Movie Maker | 2 | * z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; * w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji. |
| 3 | * wyszukuje w internecie informacje na podany temat. |
| 4 | * analizuje znalezione informacje. |
| 5 | * na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu. |
| 6 | * kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **29** | **Wykreślanie świata** | Analiza danych i tworzenie wykresów  – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft  Excel; praca nad wspólnym dokumentem w chmurze | 2 | * z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat; * w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego. |
| 3 | * wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień. |
| 4 | * tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe; * analizuje dane na podstawie wykresu. |
| 5 | * wykorzystuje formuły i sortuje dane. |
| 6 | * pracuje w chmurze. |
| **30** | **Projekt: Blaski  i cienie internetu** | Całoroczny projekt uczniowski – edytor tekstu, np. Microsoft Word, program  do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint | 2 | * określa zalety internetu. |
| 3 | * określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. |
| 4 | * sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji. |
| 5 | * prowadzi prezentację. |
| 6 | * biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji; * sprawnie prowadzi pokaz. |

**FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ**

1. prace wykonywane w trakcie lekcji – praktyczne ćwiczenia wykonywane w czasie lekcji, projekty realizowane przez więcej niż jedną lekcję. Oceniana będzie zgodność rezultatu z warunkami zadania, realizowane i oceniane często.
2. praca na lekcji –sprawdzany i oceniany może być sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy –oceniane sporadycznie.
3. sprawdziany umiejętności
4. prace domowe –realizowane i oceniane sporadycznie, nie wymagają użycia komputera.
5. odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach –sporadycznie.
6. przygotowanie do lekcji –przygotowanie materiałów potrzebnych do realizacji projektów.
7. podejmowania działań dodatkowych (np. udział w konkursach, zajęciach, projektach itp.)

**KRYTERIA OCEN**

-100% punktów -ocena celująca

- od 91%-do 99% punktów –ocena bardzo dobra

- od 76% -do 90% punktów -ocena dobra

- od 56% -do 75% punktów -ocena dostateczna

- od 46% -do 55% punktów –ocena dopuszczająca

- od 0% -do 45% punktów –ocena niedostateczna

**ZASADY WGLĄDU W PRACE UCZNIA**

1. nauczyciel omawia z uczniem ocenioną,
2. omówioną i ocenioną pracę nauczyciel udostępnia rodzicom na ich prośbę podczas zebrań lub spotkań indywidualnych.
3. nauczyciel przechowuje prace do końca roku szkolnego.

Przygotowała:

Renata Nowak