

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE OCENY KLASYFIKACYJNE
Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA DLA ODDZIAŁU 5a (gr.1)
NA ROK SZKOLNY 2020/2021

Na podstawie rozdziału V Statutu Szkoły Podstawowej w Zielonkach-Parceli ustala się poniższe wymagania.

OCENA ŚRÓDROCZNA		
Zakres tematyczny	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, ochrona przed wirusami, elementy jednostki centralnej komputera i urządzenia zewnętrzne (* umiejętności wymagane podczas wszystkich lekcji w roku szkolnym)	2	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.*
	3	Wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.* Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.*
	4	Wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania. Wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej. Zapisuje kopię swojego pliku/folderu na pendrivie w celu przeniesienia go na inny komputer.*
	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.
Tworzenie historyjki obrazkowej, wstawianie i formatowanie obiektów – edytor tekstu	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	Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie.
	6	Tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami.
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	
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	Powielą 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.
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.
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.

Sieci komputerowe i sieci telefonii komórkowej, animowanie obiektów – program do prezentacji	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 routera.
	6	Biegle wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji.
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 wyszukiuje 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.

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.
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
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.
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.
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.
Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków – środowisko Scratch, edytor dźwięku 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.
	5	Przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum).
	6	Analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity.
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.
Robienie i modyfikowanie zdjęć za pomocą urządzenia mobilnego z	2	Wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego.

systemem Android	3	Opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii.
	4	Korzysta z większości dostępnych funkcji 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.
Kadrowanie i korygowanie zdjęć, usuwanie detali, stosowanie filtrów i masek – edytor grafiki	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.
Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów	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.
Nagrywanie audio narracji i wideo narracji – edytor filmów	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		
-obowiązuje zakres wiedzy i umiejętności wymagany na ocenę śródroczną, oraz:		
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.
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.

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.
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.
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.
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 i Tłumaczem Google.
	6	Biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.
Podróżowanie w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie	2	Z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth.
	3	Wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy.
	4	Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.

– aplikacja Google Earth	5	Nagrywa wirtualne wycieczki.
	6	Biegle posługuje się Google Earth.
Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, program do prezentacji	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.
Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, program do prezentacji, edytor filmów	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.

Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny. 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.
Projekt uczniowski – edytor tekstu,	2	Określa zalety internetu.

program do prezentacji	3	Określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.
	4	Sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.
	5	Prowadzi prezentację.
	6	Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji. Sprawnie prowadzi pokaz.

FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ

- a) 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.
- b) praca na lekcji – sprawdzany i oceniany może być sposób pracy, poziom samodzielności, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy – oceniane sporadycznie.
- c) sprawdziany umiejętności
- d) prace domowe – realizowane i oceniane sporadycznie, nie wymagają użycia komputera.
- e) odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach – sporadycznie.
- f) przygotowanie do lekcji – przygotowanie materiałów potrzebnych do realizacji projektów.
- g) podejmowania działań dodatkowych (np. udział w konkursach, zajęciach, projektach itp.)

ZASADY WGLĄDU W PRACĘ UCZNIA

- 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