

PRZEDMIOT:INFORMATYKA

KLASA 5

Na ocenę niedostateczną uczeń:	Na ocenę dopuszczającą uczeń:	Na ocenę dostateczną uczeń:	Na ocenę dobrą uczeń:	Na ocenę bardzo dobrą uczeń:	Na ocenę celującą uczeń:
<p>ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który mimo wsparcia nauczyciela nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem w szkolnej pracowni komputerowej i w domu.</li> <li>-Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu.</li> <li>- Wypełnia tabelę treścią.</li> <li>- Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu.</li> <li>- Wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione przez nauczyciela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych</li> <li>-Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu.</li> <li>- Wstawia tabelę do tekstu oraz ją formatuje.</li> <li>- Tworzy listę numerowaną</li> <li>-Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wymienia podstawowe rodzaje wirusów komputerowych.</li> <li>- Modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli.</li> <li>- Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia</li> <li>- Wstawia do dokumentu pole tekstowe i objaśnienia.</li> <li>- Modyfikuje osadzone obiekty.</li> <li>- Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia</li> <li>Powiera i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie, jak chronić dane i komputer przed wirusami komputerowymi</li> <li>-Prawidłowo rozmieszcza obiekty na stronie dokumentu.</li> <li>- Dbą o estetykę przygotowywanego dokumentu.</li> <li>- Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją</li> <li>- Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wymienić kilka przykładów wirusów komputerowych i omówić sposób ich działania</li> <li>- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>- Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom</li> <li>-Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia Edytor postaci Logomocji.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki w Edytorze postaci Logomocji</li> <li>- Potrafi uruchomić środowisko Logomocja</li> <li>-Potrafi wyjaśnić zasadę działania sieci telefonii komórkowej.</li> <li>- Samodzielnie modyfikuje prezentację w programie Microsoft PowerPoint</li> <li>-Dba o estetyczny wygląd tekstu.</li> <li>- Przygotowuje dokument do</li> </ul>	<p>edytora tekstu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wstawia do dokumentu rysunki</li> </ul> <p>Korzysta w podstawowym zakresie z Edytora postaci Logomocji.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rysuje postać według podanego wzoru</li> <li>-Korzysta z funkcji jak los da do wyboru koloru pisaka żółwia</li> <li>-Pisze procedury z parametrem</li> <li>- Wskazuje wspólne cechy komputerów i telefonów komórkowych</li> <li>-Wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się</li> </ul>	<p>modyfikuje postać.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uruchamia animację.</li> <li>- Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia</li> </ul> <p>-Pisze bezparametrowe procedury rysowania prostych figur złożonych z kół lub okręgów</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Potrafi korzystać z suwaka do zmiany wartości parametru procedury</li> <li>- Potrafi wykazać podobieństwa i różnice telefonów komórkowych i komputerów.</li> <li>- Potrafi stosować efekty animacji obiektów w</li> </ul>	<p>objaśnień) na stronie dokumentu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją.</li> <li>-Koryguje czas wyświetlania poszczególnych klatek animacji.</li> <li>- Tworzy estetyczną pracę z płynną animacją</li> <li>-Pisze bezparametrowe procedury rysowania bardziej złożonych figur złożonych z kół lub okręgów.</li> <li>-Wykorzystuje bezparametrowe procedury do realizacji wybranych zadań Graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych miniLOGIA i Grafika z żółciem.</li> <li>-Biegłe posługuje się programem Microsoft PowerPoint w zakresie wprowadzania efektów animacji obiektów i slajdów.</li> <li>- Biegłe posługuje się pocztą elektroniczną.</li> <li>- Potrafi scharakteryzować bezpieczne hasło</li> </ul>
--	--	---	--	--	--

	<p>wydruku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Z pomocą nauczyciela potrafi założyć konto pocztowe</li> <li>-Umie odczytać znaczenie podstawowych emotikonów</li> <li>- Podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera.</li> <li>- Nagrywa i odtwarza zapisany dźwięk.</li> <li>-Zna różne sposoby zapisu dźwięku.</li> <li>- Uruchamia program Audacity</li> <li>-Zapisuje dźwięk w formacie MP3.</li> <li>- Rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa</li> </ul>	<p>w społeczności internetowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.</li> <li>-Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail.</li> <li>- Opisuje budowę adresu poczty elektronicznej</li> <li>-Rozumie zasadę działania komunikatorów sieciowych</li> <li>-Uruchamia moduł Melodia w środowisku Logomocja.</li> <li>- Potrafi grać melodie bezpośrednio na klawiaturze</li> <li>- Korzysta z</li> </ul>	<p>prezentacji</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci.</li> <li>- Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu.</li> <li>- Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci</li> <li>-Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail z załącznikiem.</li> <li>-Zna zasady bezpieczeństwa stosowane</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktywnie uczestniczy w dyskusji.</li> <li>- Sprawnie wyszukuje potrzebne dane w sieci (trafność dobierania słów kluczowych).</li> <li>- Uzasadnia konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.</li> <li>- Wymienia zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień</li> <li>-Dodaje dane kontaktowe osób do książki adresowej</li> <li>- Prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z użyciem</li> </ul>	<p>chroniące dostęp do konta pocztowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Biegłe posługuje się pocztą elektroniczną.</li> <li>- Potrafi scharakteryzować bezpieczne hasło chroniące dostęp do konta pocztowego.</li> <li>-Wykorzystuje nagrane dźwięki i syntezę mowy w projektach w programie Logomocja</li> <li>-Samodzielnie wykonuje nowe zadania, wykorzystując moduł Melodia w programie Logomocja i program Audacity</li> <li>-Sprawnie</li> </ul>
--	---	---	--	--	--

	<p>autorskiego</p> <p>-Koryguje podstawowe parametry zdjęcia, takie jak: jasność, kontrast, współczynnik gamma w edytorze grafiki PhotoFiltre</p> <p>-Potrafi stosować niektóre filtry programu PhotoFiltre</p> <p>-Uruchamia program Photo Story</p> <p>-Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker.</p> <p>- Z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć.</p> <p>Pod kierunkiem</p>	<p>nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie</p> <p>w programie Logomocja</p> <p>-Zapisuje melodie w programie Logomocja.</p> <p>- Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity</p> <p>-Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3.</p> <p>- Przestrzega zasad prawa autorskiego</p> <p>-Kadruje zdjęcia zgodnie z zasadami kompozycji obrazu</p> <p>-Potrafi wykorzystywać możliwość nakładania masek</p>	<p>podczas prowadzenia rozmów sieciowych</p> <p>-Układa nuty melodii na pięciolinii modułu Melodia Logomocji, podane w postaci zapisu nutowego.</p> <p>- Dobiera tempo grania melodii i odpowiedni instrument</p> <p>-Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie</p> <p>w programie Logomocja.</p> <p>- Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania</p>	<p>programu LANcet Chat lub innego komunikatora internetowego</p> <p>- Realizuje zapis bardziej złożonych melodii w module Melodia</p> <p>-Postępuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków i syntezy mowy</p> <p>-Umie posługiwać się modułem Melodia w programie Logomocja.</p> <p>- Radzi sobie z nowym programem (Audacity)</p> <p>-Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3.</p>	<p>posługuje się programem Audacity, tworzy fragmenty podcastów</p> <p>-Biegłe posługuje się edytorem grafiki PhotoFiltre w zakresie retuszu obrazów (zdjęć).</p> <p>-Biegłe posługuje się programem PhotoFiltre.</p> <p>- Poszukuje nowatorskich rozwiązań w dążeniu do uzyskania ciekawego efektu na fotografii</p> <p>-Biegłe posługuje się usługami Google Street View i słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google</p>
--	---	---	--	---	---

	<p>nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker.</p> <p>- Z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker.</p> <p>-Potrafi korzystać w podstawowym zakresie z usługi Google Street View</p> <p>-Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu Google Earth</p> <p>-Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej.</p> <p>-Korzysta w</p>	<p>do osiągnięcia ciekawego efektu na fotografii</p> <p>-Odtwarza gotowy film w komputerze</p> <p>-Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker.</p> <p>- Przygotowuje scenariusz filmu</p> <p>-Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker.</p> <p>- Nagrywa prostą narrację</p> <p>-Potrafi korzystać w podstawowym zakresie ze słownika – tłumacza</p>	<p>dźwięków</p> <p>-Instaluje program Audacity.</p> <p>- Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity</p> <p>-Rozumie zasady, a zwłaszcza ograniczenia związane z prawem autorskim.</p> <p>-Usuwa niepożądane fragmenty obrazu z zastosowaniem operacji klonowania</p> <p>-Potrafi stosować warstwy obrazu do osiągnięcia efektu specjalnego</p> <p>-Tworzy film ze zdjęć w programie Photo Story 3 dla Windows.</p>	<p>- Umie korzystać z podkastów</p> <p>-Stosuje odpowiednie narzędzia programu PhotoFiltre do wykonania określonej Czynności</p> <p>-Z zaangażowaniem wykonuje ćwiczenia.</p> <p>- Zwraca uwagę na stronę estetyczną wykonywanej pracy</p> <p>-Dodaje do filmu dodatkowe efekty, narrację lub muzykę w tle.</p> <p>-Dodaje napisy do filmu zgodnie z zasadami edycji.</p> <p>- Tworzy estetyczną i</p>	<p>-Tworzy projekty wg własnych pomysłów i zapisuje je na stronie Scratcha</p> <p>-Tworzy własne projekty na podstawie gotowych przykładów projektów w środowisku Scratch</p> <p>-Realizuje własne pomysły w środowisku Scratch</p> <p>-Wprowadza własne pomysły w projekcie, opisuje jego działanie i udostępnia go na stronie Scratcha</p> <p>-Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji.</p>
--	---	--	--	--	---

	<p>wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego</p> <p>-Zakłada konto na stronie Scratcha</p> <p>-Otwiera gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch</p> <p>-Tworzy skrypty zielonej flagi i używa bloczków z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd.</p> <p>- Korzysta z bloczków ruchu do sterowania ruchem duszka</p> <p>-Bada i analizuje działanie swojego projektu w Scratchu</p>	<p>dostępnego w serwisie Google</p> <p>-Korzysta w podstawowym zakresie z programu Google Earth</p> <p>-Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji</p> <p>-Wyszukuje dane w serwisach internetowych, kopiuje je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach.</p> <p>- Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje,</p> <p>konstruuje tabele z danymi</p>	<p>- Zapisuje projekt filmu i gotowy film na dysku.</p> <p>-tworzy płynne animacje, przejścia między zdjęciami.</p> <p>- Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia</p> <p>-Modyfikuje projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker.</p> <p>- Dodaje narrację do filmu.</p> <p>- Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia</p> <p>-Potrafi wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych</p>	<p>ciekawą pracę</p> <p>-Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową.</p> <p>- Zapisuje film na dysku, aby zajmował niewiele miejsca.</p> <p>- Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny</p> <p>-Sprawnie posługuje się słownikiem – tłumaczem w serwisie Google.</p> <p>- Potrafi napisać tekst w edytorze tekstu, stosując się do zasad edycji</p> <p>-Nagrywa wirtualne wycieczki.</p> <p>- Wykorzystuje odpowiednie narzędzia do rozwiązywania</p>	<p>- Sprawnie prowadzi pokaz.</p>
--	---	--	--	--	-----------------------------------

	<p>-Potrafi określić pożyteczne cechy internetu.</p>	<p>-Potrafi korzystać ze swojego konta na stronie Scratcha</p> <p>-Korzysta z zasobów programu Scratch</p> <p>-Nagrywa za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie utworzonym w Scratchu</p> <p>-Wstawia i powiela duszki.</p> <p>-Eliminuje usterki i poprawia projekt</p> <p>-Dostrzega i rozumie zagrożenia, jakie niesie internet</p>	<p>instytucji na stronach WWW</p> <p>-Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.</p> <p>• Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia opisane w podręczniku</p> <p>-Potrafi ocenić wartość informacji znalezionej w Internecie</p> <p>-Wymienia niektóre z obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa Kulturalnego i Przyrodniczego UNESCO w Europie</p> <p>-Tworzy proste wykresy (liniowy),</p>	<p>zadań</p> <p>-Sprawnie wyszukuje informacje w internecie i wykorzystuje je do tworzenia wykresu słupkowego w arkuszu kalkulacyjnym</p> <p>-Tworzy na podstawie tych informacji prezentację według własnego pomysłu</p> <p>-Sortuje dane.</p> <p>- Wykonuje wykres i go opisuje, formatuje, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela</p> <p>-Korzysta z konta na stronie</p>	
--	--	--	---	--	--

			<p>opisuje je w arkuszu, analizuje dane</p> <p>na podstawie wykresu, formatuje wykresy.</p> <p>- Przygotowuje dokument do wydruku, drukuje plik</p> <p>-Korzysta z konta na stronie Scratcha, wybiera polską wersję językową</p> <p>-Analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, odczytuje proste skrypty, tworzy tło sceny, korzystając z edytora obrazów</p> <p>-Udostępnia swój projekt na stronie</p>	<p>Scratcha, pracuje w polskiej wersji językowej,</p> <p>rozwiązuje zadania z podręcznika</p> <p>-Zna podstawowe bloczki programu Scratch z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch</p> <p>-Tworzy i udostępnia projekt wykorzystujący dźwięki nagrane za pomocą mikrofonu, stosuje bloczki z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd, skrypty zielonej flagi.</p> <p>-Tworzy licznik w projekcie.</p> <p>-Opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia go na</p>	
--	--	--	--	---	--



			<p>Scratcha</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Buduje interaktywny projekt w Scratchu, wykorzystuje wykrywanie spotkań duszków.</li><li>-Doskonali i rozwija swój projekt, uruchamia w nim pomiar czasu</li><li>-Sprawnie posługuje się programem prezentacyjnym</li></ul>	<p>stronie Scratcha</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Potrafi prowadzić pokaz prezentacji.</li></ul>	
--	--	--	--	---	--