

Wymagania edukacyjne

Do przedmiotu **INFORMATYKA** w klasie 5 szkoły podstawowej opracowane na podstawie programu „Informatyka Europejczyka. Program nauczania informatyki dla drugiego etapu edukacyjnego” zgodnie z wymaganiami podstawy programowej”.

OCENA DOPUSZCZAJACA:

- zna regulamin pracowni komputerowej;
- potrafi bezpiecznie obchodzić się z komputerem;
- zna urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego;
- poprawnie obsługuje mysz i klawiaturę i wybrane urządzenia mobilne;
- bezpiecznie korzysta z komputera, urządzeń cyfrowych, sieci komputerowych;
- wyjaśnia pojęcie chmury cyfrowej;
- omawia początki informatyki;
- potrafi kopiować dokumenty do OneDrive i udostępniać je;
- potrafi opisać budowę adresu internetowego;
- potrafi wyszukiwać (różnymi sposobami) i selekcjonować potrzebne informacje w Internecie;
- potrafi wyszukiwać informacje w sieci z różnych dziedzin na zadany temat;
- potrafi wymienić i omówić wybrane metody szyfrowania danych;
- potrafi zaprezentować prawidłową postawę podczas pracy przy komputerze;
- z pomocą nauczyciela tworzy folder;
- wie, co to jest i potrafi uruchomić edytor grafiki;
- wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki (PAINT) z pomocą nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela zapisuje informacje na dysku;
- potrafi pisać krótkie teksty w edytorze tekstu (WORD);
- potrafi tworzyć listy punktowane i numerowane;
- potrafi opracować dokumenty do projektu;
- potrafi pisać proste algorytmy;
- potrafi rozwiązywać proste problemy w programie scratch etapami;
- potrafi posługiwać się programem Baltie w trybie budowania;
- potrafi przygotować własną, prostą prezentację multimedialną;
- potrafi nagrywać filmy za pomocą aparatu cyfrowego lub smartfona;
- wie co to jest program Kalkulator;
- potrafi omówić funkcje przycisków w kalkulatorze;
- wie co to jest arkusz kalkulacyjny;
- wie co to jest przeglądarka internetowa;
- wie co to jest wyszukiwarka internetowa;
- wie co to jest adres internetowy oraz konto pocztowe;
- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu,
- zapisuje dokument nadając mu odpowiednią nazwę;

OCENA DOSTATECZNA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- wyjaśnia pojęcia: profilaktyka antywirusowa, licencja i prawo autorskie;
- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu;
- wymienia wewnętrzne elementy komputera oraz rodzaje pamięci;
- zna dane kontaktowe do organizacji, które starają się dbać o bezpieczeństwo w sieci;
- umie rozwiązywać problemy z różnych dziedzin wykorzystując zasoby z Internetu;
- umie wymienić bezpieczne portale internetowe, w tym edukacyjne, opracować dokument tekstowy na zadany temat;
- umie szyfrować tekst i zapisywać pismem obrazkowym;
- umie opisać i stosować prawidłowy układ rąk na klawiaturze;
- zna tajemnice (sztuczki) komputerowego rysowania;
- potrafi tworzyć dokumenty tekstowe z wykorzystaniem zrzutów ekranu;
- potrafi korzystać z zaawansowanej edycji programu do edycji grafiki: odbicie lustrzane, obracanie obrazu;
- tworzyć rysunki na podany temat;
- potrafi pracować w grupie;
- potrafi tworzyć ozdobne napisy;
- potrafi formatować tekst;
- umie kodować bez komputera;
- umie pracować zgodnie z poznanymi etapami rozwiązywania problemu;
- umie stosować pętlę i instrukcje warunkowe;
- umie opracować projekt prostej gry w środowisku scratch, modyfikować opracowane projekty i dokonywać analizy skryptów;
- umie posługiwać się programem Baltie w trybie czarowania;
- umie tworzyć scenę wg poleceń z podręcznika;
- umie wyszukiwać potrzebne informacje w Internecie i przedstawić zebrane dane w programie do tworzenia prezentacji multimedialnych;
- umie dokonywać modyfikacji prezentacji;
- umie tworzyć dialogi w programie scratch;
- umie rozwiązywać zadania matematyczne z użyciem programu Kalkulator;
- umie zbierać dane i dokonywać ich analizy w arkuszu kalkulacyjnym;
- zna podstawowe pojęcia związane z obsługą arkusza kalkulacyjnego;
- potrafi zmieniać wygląd arkusza;
- umie opracować rebus w edytorze tekstu wykorzystując przygotowane w edytorze grafiki rysunki;

OCENA DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- potrafi gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze;
- potrafi założyć konto w chmurze cyfrowej;
- potrafi pracować w chmurze;
- potrafi wymienić nośniki danych w układzie chronologicznym i podać ich pojemności;
- potrafi omówić początki informatyki;
- potrafi zadbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie;
- potrafi odszyfrowywać teksty;
- zna i stosuje dodatkowe opcje dostępne w edytorze grafiki;

- wykonuje rysunki przy użyciu narzędzia KRZYWA w edytorze grafiki;
- kopiuje dokumenty do chmury i udostępnia je;
- definiuje wygląd nowego punktora;
- umie stosować ozdobne napisy oraz kształty w opracowywanym dokumencie;
- potrafi podać przykłady zapisu algorytmów,
- umie podać przykłady instrukcji warunkowej z życia codziennego, tworzyć projekty z zastosowaniem bloczków warunkowych do rozwiązania problemów rachunkowych;
- umie wprowadzać nowe zmienne oraz pętle „powtarzaj aż” w grze;
- potrafi umieszczać przedmioty z banku przedmiotów na scenie, usuwać przedmioty ze sceny w programie Baltie;
- potrafi animować obiekty w prezentacji;
- dokonuje wyborów przejść slajdów;
- umie wstawić dźwięk do prezentacji;
- umie przechowywać liczby w pamięci programu KALKULATOR oraz wymienić tryby jego pracy;
- tworzy wykres na podstawie danych z arkusza kalkulacyjnego;
- potrafi rozwiązywać problemy w arkuszu kalkulacyjnym pracując etapami;
- wymienić rodzaje danych w arkuszu kalkulacyjnym;
- umie poprawnie formatować dokument zgodnie z jego przeznaczeniem;
-

OCENA BARDZO DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dobrą oraz:

- czyta teksty ze zrozumieniem oraz wykonuje ćwiczenia krok po kroku;
- korzysta z zaawansowanego edytora tekstu wstawiając do dokumentu kształty;
- wymienia wady i zalety pracy w chmurze;
- wymienia zasady „etykiety”;
- wymienia aplikacje mobilne w zależności od ich zastosowania;
- wymienia etapy pracy nad projektem;
- korzysta z systemu sprawdzania pisowni w edytorze tekstu;
- modyfikuje elementy rysunku w programie graficznym;
- stosuje tekst i kolor na rysunkach;
- wykonuje ozdobne napisy do gazetki szkolnej;
- opracowuje dokumenty w edytorze tekstu dbając o jego estetyczny wygląd (np. plan wycieczki);
- projektuje i tworzy rysunki na podany temat w edytorze grafiki;
- sortuje dane wg podanych kryteriów;
- potrafi opracować algorytm opisujący sytuację z życia codziennego;
- potrafi odczytać proste skrypty zbudowane z bloków i analizować je;
- potrafi opracowywać i realizować algorytmy rysowania prostych figur geometrycznych;
- potrafi analizować projekty innych użytkowników na stronie <http://scratch.mit.edu> i modyfikować je;
- potrafi zaplanować i wykonać projekt labiryntu na papierze i w edytorze grafiki;
- potrafi dokonywać zmiany tła w programie scratch;
- potrafi w programie Baltie zastępować i kopiować przedmioty;
- potrafi tworzyć proste programy w programie Baltie;
- potrafi modyfikować program;
- potrafi sterować obiektem na ekranie w Baltie;
- wstawia do slajdów zdjęcia lub grafiki samodzielnie wykonane;
- dodaje efekty specjalne do prezentacji;

- przygotowując prezentację wykorzystuje urządzenia do tworzenia tekstów, obrazów i dźwięków;
- potrafi sterować obiektem na ekranie;
- potrafi skanować dokumenty;
- potrafi interpretować dane przedstawione na wykresie – dokonywać analizy wykresu;
- dostosowuje typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych;
- stosuje funkcje SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX;
- sortuje dane;
- stosuje w dokumencie ozdobne napisy, kształty i linie;
- wyjaśnia pojęcie kanwa rysunku w ed. tekstu;
- wstawia do dokumentu pole tekstowe;

OCENA CELUJĄCA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- potrafi biegle korzystać z zaawansowanego edytora tekstu i edytora grafiki;
- potrafi korzystać z serwisu YouTube do nauki;
- wyjaśnia zasady, na jakich udostępniana była grafika na wybranych stronach WWW;
- odszyfrowuje tekst zapisany pismem obrazkowym;
- umie wyjaśnić czym zajmuje się kryptologia i podaje przykłady;
- stosuje napisy WordArt, obramowanie i cieniowanie strony;
- dobiera odpowiednie narzędzia malarskie do tworzonego obrazu;
- utrzymuje porządek na dysku;
- rozwiązuje problemy pracując etapami w sposób algorytmiczny;
- sprawnie poprawnie różne sposoby formatowania tekstu: np. otaczanie rysunku tekstem itp.
- modyfikuje poprawnie przykładowe projekty w scratch;
- tworzy proste programy z użyciem pętli „powtórz”;
- steruje duszkiem za pomocą klawiszy;
- implementuje proste gry w środowisku scratch;
- potrafi odnaleźć nowe możliwości w programie Baltie;
- przygotować pokaz prezentacji i przedstawić swój projekt klasie;
- umie powiedzieć jak korzystać z nowych technologii;
- zna i omawia podstawowe formuły w arkuszu kalk.;
- wymienia zastosowanie arkusza kalk.;
- potrafi zastosować zdobyte umiejętności w sytuacjach praktycznych oraz w rozwiązywaniu zadań z innych obszarów edukacji;