

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE OCENY W KLASIE 5

opracowane na podstawie podręcznika:

*„Informatyka Europejczyka”. Podręcznik do informatyki dla klasy 5 szkoły podstawowej.
Wydawnictwo Helion*

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej

ROZDZIAŁ I. „Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
III.1, III.1b, III.2d, IV.4, V.1, V.2	<p>Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej.</p> <p>Wyjaśnia, czym jest komputer.</p> <p>Wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego.</p> <p>Określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze.</p> <p>Odróżnia plik od folderu.</p>	<p>Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze.</p> <p>Wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer.</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia i wymienia po jednym urządzeniu.</p> <p>Rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość.</p>	<p>Wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer.</p> <p>Wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia.</p> <p>Wymienia nazwy znanych systemów operacyjnych.</p> <p>Wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów.</p> <p>Wyjaśnia różnice między plikiem i folderem.</p>	<p>Klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera.</p> <p>Samodzielnie porządkuje zawartość folderu.</p> <p>Rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń.</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny.</p>	<p>Podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów w komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów.</p> <p>Przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows.</p> <p>Wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki.</p> <p>Wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer.</p>

ROZDZIAŁ II. „Internet”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3b, II.4, III.2a, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2, V.3	<p>Wyjaśnia, czym jest Internet.</p> <p>Wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci.</p> <p>Wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia.</p> <p>Wie, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa.</p> <p>Podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej.</p> <p>Wyjaśnia, czym jest netykieta.</p> <p>Wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela.</p> <p>Odbiera wiadomości z pomocą nauczyciela.</p>	<p>Wymienia zastosowania Internetu.</p> <p>Stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.</p> <p>Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej.</p> <p>Wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych.</p> <p>Wyjaśnia, czym są prawa autorskie.</p> <p>Przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie.</p> <p>Podaje przykłady zastosowań konta pocztowego.</p> <p>Przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej.</p> <p>Edytuje dokumenty zapisane w chmurze.</p>	<p>Omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu.</p> <p>Wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych.</p> <p>Formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników.</p> <p>Kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu.</p> <p>Wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego.</p> <p>Pracuje w chmurze wykorzystując dokumenty google.</p> <p>Udostępnia pliki stworzone w chmurze z niewielką pomocą nauczyciela.</p>	<p>Dbą o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi.</p> <p>Wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek.</p> <p>Wysyła wiadomość e-mail z załącznikami.</p> <p>Wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań.</p> <p>Opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo.</p> <p>Samodzielnie pracuje w chmurze.</p> <p>Udostępnia pliki w chmurze.</p>	<p>Wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej.</p> <p>Tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w Internecie.</p> <p>Przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety.</p>

ROZDZIAŁ III. „Nauka pisania na klawiaturze komputera”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, II.3b, II.4, III.1.b, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3	<p>Przepisuje tekst z błędami.</p> <p>Poprawia błędy z pomocą nauczyciela.</p> <p>Z pomocą nauczyciela: zmienia wielkość czcionki, zmienia krój czcionki, zmienia kolor tekstu.</p>	<p>Przepisuje tekst z niewielkimi błędami.</p> <p>Potrafi pisać duże litery i zmiękczenia.</p> <p>Pisze znaki specjalne z pomocą nauczyciela.</p> <p>Ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu.</p> <p>Z niewielką pomocą nauczyciela: zmienia wielkość czcionki, zmienia krój czcionki, zmienia kolor tekstu.</p>	<p>Przepluje tekst bezbłędnie .</p> <p>Stosuje wielkie litery i zmiękczenia oraz znaki specjalne.</p> <p>Zmienia wielkość czcionki, zmienia krój czcionki, zmienia kolor tekstu.</p>	<p>Tworzy poprawnie sformatowane teksty.</p> <p>Pisze dwoma dłońmi.</p> <p>Dobre tempo pisania.</p> <p>Zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,</p>	<p>Spranie posługuje się klawiaturą.</p>

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, II.3a, II.4, IV.1, IV.2, IV.3	<p>Ustawia wielkość obrazu.</p> <p>Tworzy prosty rysunek bez wykorzystania kształtu Krzywa.</p> <p>Tworzy proste tło obrazu.</p> <p>Z pomocą nauczyciela wkleja obrazy .</p> <p>Dodaje tytuł plakatu.</p> <p>Z pomocą nauczyciela wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z.</p>	<p>Rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia.</p> <p>Dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu.</p> <p>Wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki.</p>	<p>Tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa.</p> <p>Wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików.</p> <p>Dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji.</p> <p>Prawidłowo rozmieszcza elementy na obrazie .</p> <p>Usuwa zdjęcia i tekst z obrazu.</p>	<p>Tworzy rysunek ze szczególną starannością.</p> <p>Tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie.</p> <p>Sprawnie przełącza się między otwartymi oknami.</p> <p>Wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików i dopasowuje ich kształty.</p> <p>Stosuje narzędzie Selektor kolorów.</p>	<p>W sposób twórczy i kreatywny tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły.</p> <p>Wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale.</p> <p>Tworzy ciekawy i bardzo staranny plakat.</p> <p>Dodaje do tytułu efekt cienia liter dopasowany kolorystycznie do całości plakatu.</p> <p>Sprawnie koordynuje pracę w grupie</p>

ROZDZIAŁ V. „Edytory tekstu”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	<p>Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu z pomocą nauczyciela.</p> <p>Zapisuje menu w dokumencie tekstowym z pomocą nauczyciela.</p>	<p>Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu z niewielką pomocą nauczyciela.</p> <p>Tworzymy listę numerowaną i punktowaną z pomocą nauczyciela.</p>	<p>Pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu.</p> <p>Wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów.</p> <p>Wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów.</p> <p>Wstawia obiekt WordArt.</p>	<p>Tworzy poprawnie sformatowane teksty.</p> <p>Ustawia odstępy między akapitami i interlinię.</p> <p>Tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu.</p> <p>Wstawia obrazy do dokumentu tekstowego.</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja.</p>	<p>Opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu.</p> <p>Opracowuje plan przygotowań do podróży.</p> <p>Sprawnie koordynuje pracę w grupie.</p>

ROZDZIAŁ VI. „Animacje komputerowe i programowanie”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I. 2a, I.2c, I.3, II. 1, II.1a, II.2	<p>Z pomocą buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie.</p> <p>Potrafi uruchomić zbudowane skrypty.</p> <p>Buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury.</p>	<p>Z niewielką pomocą buduje i uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie.</p> <p>Zmienia tło sceny.</p> <p>Zmienia wygląd, wielkość i nazwę duszków.</p> <p>Usuwa duszki z projektu</p> <p>Dostosowuje tło sceny do tematyki gry</p> <p>Buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb.</p>	<p>Stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu.</p> <p>Określa za pomocą bloku „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku.</p> <p>Ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz.</p> <p>Stosuje bloki powodujące obrót duszka.</p>	<p>Dodaje nowe duszki do projektu.</p> <p>Używa bloków określających styl obrotu duszka.</p> <p>Stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń.</p> <p>Stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”.</p>	<p>Tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty.</p> <p>określające ich zachowanie na scenie.</p> <p>Tworzysamodzielnie grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły.</p>

ROZDZIAŁ VII. „Komputer w naszym otoczeniu”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3a, 3b, 4; III.2; IV.2, 4.	Z pomocą nauczyciela tworzy prostą informację na temat komputerów wokół nas. Wymienia komputery w swoim otoczeniu z pomocą nauczyciela.	Wyszukuje informacje w przeglądarce na temat komputerów wokół nas. Z niewielką pomocą nauczyciela tworzy prostą informację na temat komputerów wokół nas. Wymienia komputery w swoim otoczeniu.	Tworzy informację na temat komputerów wokół nas. Posługuje się aparatem fotograficznym, telefonem itp. Wymienia komputery w swoim otoczeniu podaje ich zastosowanie.	Bez błędnie tworzy informację na temat komputerów wokół nas. Podaje zastosowanie komputerów w różnych zawodach.	Posługuje się różnymi komputerami. Pomaga innym w wykonywaniu zadań.

ROZDZIAŁ VIII. „Poznajemy przydatne programy”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3a, 3b, 4; III.2; IV.2, 4.	Posługuje się kalkulatorem z pomocą nauczyciela. Nagrywa z dużą pomocą filmy.	Posługuje się kalkulatorem z niewielką pomocą nauczyciela. Nagrywa z pomocą filmy.	Posługuje się kalkulatorem . Nagrywa z niewielką pomocą filmy.	Sprawnie posługuje się kalkulatorem. Nagrywa filmy.	

ROZDZIAŁ IX., „Prezentacja multimedialna”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1a, 2a, 2b,3; II.3b, 3d, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	<p>Dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej.</p> <p>Wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie.</p> <p>Wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku.</p> <p>Tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia.</p>	<p>Wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</p> <p>Zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</p> <p>Dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej.</p> <p>Podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu.</p>	<p>Dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie.</p> <p>Formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie.</p> <p>Zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji.</p> <p>Dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe.</p>	<p>Umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej.</p> <p>Podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,.</p> <p>Dodaje przejścia między slajdami.</p> <p>Dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej.</p>	<p>Dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne.</p> <p>Korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint.</p> <p>Korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint.</p> <p>Przygotowuje prezentację wykorzystując urządzenia do tworzenia tekstów, obrazów i dźwięków.</p> <p>Określa czas trwania przejścia slajdu.</p>

ROZDZIAŁ X. . „Arkusz kalkulacyjny”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	<p>Wskazuje kolumny i wiersze w arkuszu kalkulacyjnym.</p>	<p>Wskazuje komórkę po współrzędnych .</p> <p>Odczytuje współrzędne komórki.</p>	<p>Rysuje prostą tabelę w arkuszu kalkulacyjnym.</p>	<p>Edytuje tabelę i wprowadza dane.</p>	<p>Posługuje się formułą sumy.</p>

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie sprostał wymaganiom na ocenę dopuszczającą