



Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z **INFORMATYKI** dla klasy V w roku szkolnym 2023/2024

WYMAGANIA NA KAŻDY STOPIEŃ WYŻSZY NIŻ DOPUSZCZAJĄCY OBEJMUJĄ RÓWNIEŻ WYMAGANIA NA STOPIEŃ POPRZEDNI.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

I PÓŁROCZE				
Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
1. Lekcje z aplikacjami				
Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • stosuje się do zasad BHP • wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem • przyjmuje poprawną postawę podczas pracy z komputerem • uruchamia bibliotekę klipartów • z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych • zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki wektorowej • samodzielnie uruchamia edytor tekstu • wstawia do dokumentu rysunki • świadomie wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania • wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej • wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową • wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia • formatuje osadzone obiekty 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem • i nieautoryzowanym dostępem • opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej • wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania • wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu • tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami • modyfikuje zdjęcia w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu

<ul style="list-style-type: none"> wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje uruchamia Photopeę – program graficzny działający w trybie online otwiera obrazy do edycji w programie Photopea 	<ul style="list-style-type: none"> zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy poprawia kadr obrazu, stosując odpowiednie narzędzia programu 	<ul style="list-style-type: none"> dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie stosuje zasadę trójpodziału na etapie wykonywania zdjęcia koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw) usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje obrazy, stosując filtry dostępne w programie
--	---	---	--	---

2. Lekcje w sieci

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa wyjaśnia znaczenie pojęcia rozległa sieć komputerowa z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e-mail wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci bierze udział w ewentualnych zajęciach online 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer) tworzy grupy odbiorców wymienia zasady zachowywania się w społeczności internetowej wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wysyła i odbiera wiadomości e-mail zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania korespondencji e-mail potrafi dołączyć do rozmowy w ramach usługi Czat potrafi dołączyć do wideokonferencji wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> stosuje „mailową etykietę” wysyła i odbiera wiadomości e-mail z załącznikami sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności potrafi zainicjować i prowadzić rozmowę w ramach usługi Czat potrafi zainicjować wideokonferencję wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania sprawnie koordynuje pracę grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej aktywnie uczestniczy w dyskusji przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online
---	--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • objaśnia, czym są Dokumenty Google • korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View • z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth Pro 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google • korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google • wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad • potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty • samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia • wyszukuje w internecie istotne informacje • wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie dotyczące działalności różnych instytucji 	<ul style="list-style-type: none"> • uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach • sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas wspólnej pracy • sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google • nagrywa wirtualne wycieczki 	<ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google i Dysk Google • biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google • przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym
--	---	--	--	--

II PÓŁROCZE				
Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
3. Lekcje ze Scratchem				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki • pobiera duszki z serwisu openclipart.org • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki • z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki • z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch tworzy kostium duszka według podanego wzoru • z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika) • duplikuje duszki • odtwarza pojedyncze nuty • samodzielnie rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch • wstawia duszki z biblioteki i je powiela 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • powiela i modyfikuje kostium duszka • wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu • steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola • układa melodie z nut w blokach • wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki • wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy skrypt animujący duszka • koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją • testuje program – panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych • testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonala • buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie, dialogi, własne elementy • realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka • modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów • dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów

<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch • korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka • bada i analizuje działanie projektu • 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki • eliminuje usterki i poprawia projekt • z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia pomiar czasu • definiuje nowy blok rysowania gwiazdek 	<p>Muzyka, Wygląd i Moje bloki</p> <ul style="list-style-type: none"> • operuje losowością i zmiennymi • wykorzystuje zmienne i tworzy licznik • opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha • wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe 	
4. Lekcje z liczbami				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji • z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje w internecie informacje na podany temat • wyszukuje w internecie informacje na podany temat • samodzielnie wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizuje znalezione informacje • analizuje znalezione informacje • tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe • analizuje dane na podstawie wykresu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy • na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu • wykorzystuje formuły i sortuje dane 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie • kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską • pracuje w chmurze • tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych
5. Lekcje z multimediami				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera • nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora • wymienia formaty plików 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach • przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły

<p>Windows za pomocą Rejestratora głosu</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych uruchamia program Audacity zapisuje dźwięk w formacie MP3 z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor wideo z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo określa zalety internetu 	<p>dźwiękowych</p> <ul style="list-style-type: none"> nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity modyfikuje dźwięk w programie Audacity samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych instaluje program Audacity zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online tworzy płynne przejścia między zdjęciami modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji dodaje do filmu narrację sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji 	<p>usuwa ciszę albo szum)</p> <ul style="list-style-type: none"> korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube 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 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 prowadzi prezentację 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach biegle posługuje się aplikacją Edytor wideo samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji
--	---	--	---	---

Zasady obowiązujące na lekcjach informatyki:

Aktualizacja od 01.04.2024 r.

Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności poddawane ocenianiu.

Prace pisemne:

Sprawdziany

- są przeprowadzane na koniec każdego działu programowego lub obejmują materiał kilku działów,

- są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem wpisem do terminarza Librus i podaniem nacobezu,
- są poprzedzone lekcją powtórzeniową obejmującą wymagane treści i umiejętności,
- uczeń pisze sprawdzian długopisem nieścieralnym lub na komputerze,
- po sprawdzianie nauczyciel omawia jego wyniki i poprawia z uczniami typowe dla klasy błędy,
- skala procentowa na poszczególne oceny jest zgodna ze statutem szkoły,
- po każdym sprawdzianie uczeń otrzymuje informację zwrotną w formie ustnej lub pisemnej.

Kartkówki

Kartkówki zapowiedziane trwają do 15 minut, obejmują materiał wskazany przez nauczyciela.

Kartkówki niezapowiedziane obejmują materiał z ostatniej jednostki tematycznej.

Działania praktyczne:

- zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji- przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem,
- umiejętność doboru narzędzi do realizowanego zadania,
- sposób zaprezentowania swojej pracy inny.

Praca na lekcji

Wymagane jest posiadanie danych do logowania na indywidualne konto uczniowskie i MS Office(Temas)

Podczas lekcji ocenie plusem, minusem lub oceną mogą podlegać:

- odpowiedź ustna,
- udział w dyskusji,
- aktywność: zgłaszanie się i udzielanie poprawnych odpowiedzi,
- praca samodzielna (rozwiązywanie zadań z podręcznika lub na kartach pracy),
- praca w grupach podczas lekcji,
- styl pracy z uwzględnieniem stopnia zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania,
- przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy(regulaminu pracowni),
- przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

Prace domowe:

- mogą być zadawane na platformach internetowych np., Teamsy, KhanAcademy, inne, **takie prace wykonane w czasie wolnym od zajęć dydaktycznych nie są dla ucznia obowiązkowe.**
- mogą być krótkoterminowe - zadawane z lekcji na lekcję, długoterminowe, projektowe itp.,
- jeśli praca domowa wymaga użycia komputera, uczeń w razie potrzeby może skorzystać z komputera np. w bibliotece,
- **praca domowa nie jest oceniana, nauczyciel nie ustala oceny (nie wystawia stopnia),**
- **nauczyciel sprawdza zadaną i wykonaną przez ucznia pracę domową i udziela informacji zwrotnej, która wskazuje uczniowi co robi dobrze, co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien dalej się uczyć.**
- ~~➤ wpływ na ocenę pracy domowej ma zawartość merytoryczna, staranność, niestereotypowe sposoby rozwiązania danego problemu, umiejętność korzystania ze źródeł, terminowość wykonania,~~
- ~~➤ po powrocie z nieobecności zaległe prace domowe należy niezwłocznie uzupełnić.~~

Inne aktywności ucznia, które mogą podlegać ocenie:

- osiągnięcia w konkursach,
- rozwiązywanie zadań dodatkowych, samodzielne dochodzenie do pewnych zależności itp.,
- przygotowanie materiałów i prowadzenie lekcji,
- przygotowanie prezentacji, pomocy edukacyjnych, modeli, programów,
- praca metodą projektu - szczegółowe kryteria oceny podane są do każdego projektu.

Nieprzygotowania do lekcji

Uczeń ma prawo do trzykrotnego, w ciągu półrocza, zgłoszenia nieprzygotowania do lekcji. Fakt ten należy zgłosić nauczycielowi na początku lekcji. Przez nieprzygotowanie do lekcji rozumie się: ~~brak pracy domowej~~, brak danych do logowania, brak pomocy potrzebnych do lekcji. Po wykorzystaniu określonego powyżej limitu nauczyciel wpisuje uczniowi informację o zaistniałej sytuacji w dzienniku Librus – uwagi, co może skutkować obniżeniem oceny z zachowania.

Inne formy oceniania

W szkole stosowane są elementy oceniania kształtującego dlatego ocena pracy ucznia niekoniecznie musi zakończyć się wystawieniem stopnia, może to być także ocena w formie:

- informacji zwrotnej,
- pochwały nauczyciela,
- plusów (za 6 „plusów” uczeń otrzymuje ocenę celującą, minus „kasuje” plusa),
- oceny koleżeńskiej.