**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej:**

Nauczyciel zastrzega sobie możliwość zmiany kolejności realizacji poszczególnych działów biorąc pod uwagę specyfikę przedmiotu, możliwości uczniów i bieżącą sytuację w danym roku szkolnym.

**Niżej przedstawione wymagania należy traktować łącznie. Do wymagań na wyższą ocenę zawsze należy dołączyć wymagania na niższą ocenę.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **I półrocze: Komunikacja z wykorzystaniem Internetu** | | | | | |
| **2** | **3** | | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe;  pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata  jest świadom istnienia wirusów komputerowych;  rozumie, że należy stosować odpowiednie oprogramowanie, aby chronić komputer przed wirusami | samodzielnie zakłada konto pocztowe;  wymienia i stosuje podstawowe zasady pisania listów elektronicznych;  pisze list elektroniczny, stosując podstawowe zasady, np. pamięta o umieszczeniu tematu listu i podpisaniu się  zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanych nadawców;  omawia zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznajomymi osobami;  omawia zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznajomymi osobami;  wie, w jaki sposób wirusy mogą dostać się do komputera (podaje przynajmniej dwa sposoby) | | podaje przykłady różnych sposobów komunikacji;  omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną;  samodzielnie zakłada konto pocztowe;  omawia szczegółowo i stosuje zasady netykiety;  dołącza załączniki do listów;  pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów  zna i stosuje zasady komunikacji i wymiany informacji z wykorzystaniem Internetu;  wie, na czym polega cyberprzemoc;  wyjaśnia pojęcia: *czat*, *komunikator internetowy, serwis społecznościowy, blog;*  wyjaśnia, czym są wirusy komputerowe | omawia sposób zakładania konta pocztowego;  pisząc listy elektroniczne, stosuje zasady redagowania tekstu;  przestrzega zasad netykiety;  tworzy książkę adresową i korzysta z niej, wysyłając listy do wielu adresatów;  zna zasady dołączania załączników do e-maili i je stosuje, np. zmniejszając rozmiar pliku przed wysłaniem;  wie, co to jest spam i rozsyłanie tzw. internetowych łańcuszków  potrafi ogólnie omówić działanie wirusów komputerowych, w tym różnych odmian wirusów, np. koni trojańskich;  wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; | poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety;  zna różnicę między formatem tekstowym a HTML;  sprawnie korzysta z książki adresowej  podaje dodatkowe, niewymienione w podręczniku, zagrożenia przenoszone przez Internet lub wynikające z korzystania z nośników pamięci masowej (np. CD, urządzenie pendrive) niewiadomego pochodzenia;  stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych; |
| **Edytor tekstu cz.2 ( opracowywanie tekstu w wybranym edytorze tekstu)** | | | | | |
| **2** | **3** | **4** | | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;  formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki;  wstawia do tekstu rysunek;  zapisuje dokument tekstowy w pliku | wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując **Schowek**;  wstawia do tekstu rysunki i obiekty;  wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem;  korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym w ćwiczeniu;  pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią | wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;  stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem;  przegląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów;  wstawia do tekstu obraz z pliku;  zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie) | | analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;  omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;  stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;  zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania);  potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program | potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków);  samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty;  samodzielnie odszukuje dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu |
| stosuje **Galerię Fontwork** do wykonania ozdobnych napisów | wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie;  tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu Galerię Fontwork;  wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy;  współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe | dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;  wykonuje obramowanie strony;  wykorzystuje kształtynp. do przygotowania komiksu;  zna budowę tabeli i pojęcia: *wiersz*, *kolumna*, *komórka*;  wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;  zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą;  drukuje dokumenty tekstowe;  planuje pracę nad projektem;  gromadzi i selekcjonuje materiały do przygotowania projektu | | dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu – zależnie od treści;  modyfikuje wygląd Fontworka;  modyfikuje tabelę, m.in.: dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki;  korzysta z **Kształtów** dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym;  potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je rozgrupować;  tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu);  wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu | rozróżnia obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania;  potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobniki i odpowiednie formatowanie tekstu;  właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji;  samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania dokumentu;  potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, przydzielając zadania szczegółowe uczestnikom projektu;  w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu;  przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat |
| **II półrocze: Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie prezentacji multimedialnych** | | | | | |
| **2** | **3** | **4** | | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji;  pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów | wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji;  podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji;  wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;  pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów | wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej;  wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;  dodaje animacje do elementów slajdu;  samodzielnie uruchamia pokaz slajdów | | omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych;  dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;  dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki;  prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;  ustala parametry animacji;  dodaje przejścia slajdów | omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych;  rozróżnia sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach;  potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie. |
| **Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi** | | | | | |
| **2** | **3** | **4** | | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| korzysta z prostych narzędzi do tworzenia filmów ze zdjęć (Edytor wideo)  pod kierunkiem nauczyciela tworzy filmik ze zdjęć na zadany temat; dodaje animacje do projektu | wyszukuje zdjęcia w sieci Internet, zapisuje i wykorzystuje do stworzenia filmu w Edytorze wideo  stosuje samodzielnie narzędzia do animacji filmu i wprowadza poprawki | wprowadza poprawki fotograficzne zdjęć wybranych do projektu  w Edytorze wideo  animuje film ze zdjęć, potrafi przestawić kolejność slajdów, dodaje muzykę do filmu  wyjaśnia przeznaczenie urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów tj. kamera internetowa, cyfrowy aparat fotograficzny, kamera cyfrowa | | wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym lub smartfonem,  przenosi je do pamięci komputera i wykorzystuje do tworzenia filmu w Edytorze wideo | nagrywa krótkie filmy, korzystając z aparatu cyfrowego, smartfonu lub kamery cyfrowej i przenosi je do pamięci komputera |
| **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera (Scratch cz.2)** | | | | | |
| **2** | **3** | **4** | | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;  pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku;  tworzy programy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych;  zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela | korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń;  tworzy program sterujący obiektem na ekranie;  otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze | potrafi znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela;  wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;  stosuje instrukcje warunkowe w programie;  tworzy program sterujący obiektem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza;  tworzy program zawierający proste animacje;  objaśnia przebieg działania programów;  otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze | | analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie;  potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;  dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze;  korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu;  próbuje tworzyć program optymalny; w razie potrzeby modyfikuje go | potrafi samodzielnie określić problem i cel do osiągnięcia;  podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera z wykorzystaniem odpowiedniego programu komputerowego;  samodzielnie opracowuje rozwiązanie problemu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych;  samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu, korzystając z **Pomocy**;  potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny |
| tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika | zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); | tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów | | projektuje historyjki i gry na kilku poziomach;  tworzy zmienne i stosuje je w programie do zliczania punktów w grze;  potrafi zmieniać odpowiednio wartość licznika w trakcie działania programu;  stosuje złożone animacje | projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;  tworzy trudniejsze programy realizujące zadane zagadnienie; |