**Wymagania edukacyjne z informatyki kl. V**

**Śródroczne wymagania edukacyjne**

### Tworzenie rysunków

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki:**   * **Korzystamy z narzędzi Wielokąt i Krzywa** * **Odbicia lustrzane i obroty obrazu** * **Zmieniamy rozmiar obrazu i pochylamy go** * **Rysujemy w powiększeniu i z wykorzystaniem siatki** * **Dbamy o szczegóły rysunku i drukujemy rysunki** * **Tworzymy i modyfikujemy rysunki w edytorze grafiki** | | | | |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| rysuje wielokąty, korzystając z narzędzia **Wielokąt**;  wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku;  tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku | korzystając ze wzorca, wybiera sposób rysowania wielokątów;  wie, jak zastosować narzędzie **Krzywa**;  przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane i obroty;  korzysta z narzędzia **Lupa** do powiększania obrazu;  tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki | stosuje narzędzie **Krzywa** do tworzenia rysunków;  korzysta z **Pomocy** dostępnej w programach;  przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu;  wie, w jaki sposób dawniej tworzono obrazy;  wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki | analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;  przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu;  wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej;  wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki | samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, a w razie potrzeby korzysta z **Pomocy** do programu;  wyjaśnia różnicę między odbiciem lustrzanym w poziomie a obrotem o kąt 90°;  omawia proces powstawania obrazu komputerowego i wyjaśnia przeznaczenie karty graficznej;  rozwija indywidualne zdolności twórcze;  przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne |

### Komputer i programy komputerowe

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:**   * **Elementy komputera** * **Działanie komputera i sieci komputerowej** * **Nośniki pamięci masowej i zasoby komputera** | | | | |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej, np. PC, Mac;  loguje się do szkolnej sieci komputerowej i prawidłowo kończy pracę z komputerem | zna w podstawowym zakresie działanie komputera;  rozróżnia elementy zestawu komputerowego;  omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy;  podaje przykłady komputerów przenośnych;  potrafi poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się;  omawia przeznaczenie urządzeń zewnętrznych (drukarka, skaner, projektor multimedialny) | wymienia nazwy niektórych części zamkniętych we wspólnej obudowie komputera (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy);  omawia cechy komputerów przenośnych, m.in.: takich jak laptop, tablet;  wymienia urządzenia mobilne;  wyjaśnia przeznaczenie urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów tj. kamera internetowa, cyfrowy aparat fotograficzny, kamera cyfrowa | omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;  wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM;  wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym;  omawia cechy urządzeń mobilnych;  wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym lub smartfonem i przenosi je do pamięci komputera | korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat historii komputerów;  charakteryzuje komputery przenośne, uzupełniając informacje z dodatkowych źródeł;  odszukuje w Internecie więcej informacji na temat urządzeń do nawigacji satelitarnej;  nagrywa krótkie filmy, korzystając z aparatu cyfrowego, smartfonu lub kamery cyfrowej i przenosi je do pamięci komputera |
| uruchamia programy w wybrany sposób, np. klikając ikonę na pulpicie kafelek na ekranie startowym lub z wykazu programów w menu **Start** | wymienia cechy środowiska graficznego;  wie, czym jest system operacyjny;  wie, na czym polega uruchamianie programów | zna rolę systemu operacyjnego;  wymienia cechy środowiska graficznego;  wie, na czym polega uruchamianie komputera, instalowanie i uruchamianie programu komputerowego;  wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii | omawia funkcje systemu operacyjnego;  omawia ogólnie procesy zachodzące podczas włączenia komputera;  wyjaśnia, co dzieje się na ekranie monitora i w pamięci komputera podczas uruchamiania programu komputerowego;  wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej | wyjaśnia, czym jest UEFI (i jego poprzednik BIOS) i wyjaśnia, jaka jest jego rola w działaniu komputera;  zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich |
| **Operacje na plikach i folderach:**   1. **Operacje na plikach i folderach** | | | | |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej i wie, do czego służą | omawia ogólnie nośniki pamięci masowej, m.in.: CD, DVD, urządzenie pendrive | wie, co to jest pojemność nośników pamięci;  podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych | omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów nośników pamięci masowej;  wie, co to są zasoby komputera | korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat nośników pamięci masowej;  przegląda zasoby wybranego komputera; sprawdza ilość wolnego miejsca na dysku |
| odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je;  tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu;  z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem **Schowka** do innego folderu na tym samym nośniku | swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik;  potrafi odpowiednio nazwać plik;  kopiuje pliki do innego folderu na tym samym nośniku;  wie, do czego służy folder **Kosz** i potrafi usuwać pliki | rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny;  kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardym na inny nośnik pamięci, wykorzystując **Schowek**;  potrafi skopiować pliki z dowolnego nośnika na dysk twardy;  zna przynajmniej dwie metody usuwania plików i folderów | kopiuje pliki z wykorzystaniem **Schowka** do innego folderu i na inny nośnik;  przenosi i usuwa pliki, stosując metodę **przeciągnij i upuść**;  zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach;  zmienia nazwę istniejącego pliku;  potrafi odzyskać plik umieszczony w **Koszu**;  kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje | samodzielnie kopiuje pliki i foldery, stosując wybraną metodę;  wyjaśnia różnicę pomiędzy kopiowaniem a przenoszeniem plików;  wyjaśnia, na czym polega kompresja plików |

### Komunikacja z wykorzystaniem Internetu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – komunikacja z wykorzystaniem Internetu:**   * **Piszemy, wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne** * **Metody ułatwiające korzystanie z poczty elektronicznej** | | | | |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe;  pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata | 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 | 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 | 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 | poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety;  zna różnicę między formatem tekstowym a HTML;  sprawnie korzysta z książki adresowej |
| jest świadom istnienia wirusów komputerowych;  rozumie, że należy stosować odpowiednie oprogramowanie, aby chronić komputer przed wirusami | zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanych nadawców;  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) | 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 | 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;  wie, czym jest firewall | 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;  samodzielnie korzysta z chmury w trakcie pracy nad projektem grupowym |

**Końcoworoczne wymagania edukacyjne (ocena na koniec roku obejmuje CAŁOŚĆ WYMAGAŃ)**

### Programowanie

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera:**   * **Programujemy w środowisku Baltie** * **Tworzymy proste animacje i zmieniamy pozycję Baltiego** * **Tworzymy złożone animacje** * **Ustalamy kolejność odtwarzania animacji** * **Sztuczki w programie Baltie i zadania** * **Programujemy w języku Scratch** * **Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny i stosujemy powtarzanie poleceń** * **Programujemy historyjkę** * **Tworzymy grę dla jednego gracza** * **Stosujemy zmienne – zliczamy punkty** * **Zadania projektowe – Baltie** * **Zadania projektowe – Scratch** | | | | |
| **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;  rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział |

### 

### Tworzenie dokumentów tekstowych

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu**   * **Wstawiamy obrazy do tekstu** * **Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów** * **Wykonujemy obramowanie i cieniowanie tekstu oraz wykorzystujemy WordArt** * **Wstawiamy do tekstu tabelę** * **Praca kontrolna – program Word** * **Przygotowujemy komiks i scenariusz szkolnego przedstawienia** * **Wycinane litery i inne zadania projektowe** | | | | |
| **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 clipart;  zapisuje dokument tekstowy w pliku | wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując **Schowek**;  wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty **WordArt**;  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 |
| korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje **WordArty** do wykonania ozdobnych napisów | wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie;  tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu **WordArty**;  korzystając z przykładu z podręcznika, 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;  zmienia istniejący tekst na **WordArt**;  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 **WordArtu**;  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 |