

# Wymagania edukacyjne oraz sposoby sprawdzania wiedzy i umiejętności z informatyki w klasie V

## 1. Lekcje z obrazkami

### Uczeń potrafi:

- wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych,
- wymienić podstawowe elementy jednostki centralnej i opisać ich funkcje,
- wstawiać do dokumentu pola tekstowe, objaśnienia i rysunki,
- formatować osadzone obiekty,
- dbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów na stronie,
- wymienić różnice między grafiką rastrową i wektorową,
- wprowadzać zmiany w wyszukanych klipartach w edytorze online,
- rysować duszka w edytorze obrazów, powielać i modyfikować kostiumy w programie Scratch,
- budować skrypt w programie Scratch,
- wstawić do projektu tło z biblioteki programu Scratch,
- wstawiać, tworzyć i powielać duszki,
- sterować postaciami za pomocą bloków z grupy *Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola*
- zrealizować projekt ze zmiennym tłem sceny.

## 2. Lekcje w sieci

### Uczeń potrafi:

- wyjaśnić zasadę działania sieci komórkowej,
- wskazać podobieństwa i różnice między komputerami oraz telefonami komórkowymi,
- wyszukiwać informacje w internecie (trafnie dobierać słowa kluczowe);
- stosować efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji,
- wymienić zasady netykiety,
- wymienić zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu,
- wymienić ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu,
- zakładać konto pocztowe,
- wysyłać i odbierać e-maile,
- odczytać znaczenie podstawowych skrótowców, emotikonów,
- scharakteryzować komunikację za pomocą forum dyskusyjnego, czatu i komunikatora,
- pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty.

## 3. Lekcje z multimediami

### Uczeń potrafi:

- odtwarzać melodię zapisaną w postaci zapisu nutowego w programie Scratch,
- używać bloków z grup *Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków*,
- nagrywać i odtwarzać dźwięk w systemie Windows,
- rozpoznać formaty plików dźwiękowych,
- zapisywać i odtwarzać dźwięk w programie Scratch,
- korzystać z radia w komputerze i na urządzeniu mobilnym,
- korzystać z serwisu YouTube,
- wymienić główne zasady prawa autorskiego dotyczące odtwarzania, kopiowania i rozpowszechniania utworów,
- wymienić i zastosować reguły dobrej fotografii,
- wykonać zdjęcie aparatem fotograficznym urządzenia mobilnego,
- przeglądać i korygować zdjęcia w galerii urządzenia mobilnego,
- wybrać kadr i przyciąć obraz,
- korygować podstawowe parametry zdjęcia,
- przygotować scenariusz filmu,
- tworzyć w programie Movie Maker,

## 4. Lekcje z programem Scratch

### Uczeń potrafi:

- rysować tło sceny w edytorze obrazów środowiska Scratch,
- korzystać z bloków z grupy *Kontrola, Ruch i Czujniki*,
- wykorzystywać wartości losowe i zmienne,
- wstawiać duszki z biblioteki Scratch i powielać duszki,
- wykorzystywać zmienne i tworzyć licznik,
- rysować okręgi i koła w edytorze obrazów środowiska Scratch,
- budować skrypty rysowania figur złożonych z kół i okręgów,
- tworzyć nowe bloki,
- rysować figury za pomocą bloków z grup *Pisak, Ruch i Wyrażenia*.

## 5. Lekcje z globusem

### Uczeń potrafi:

- korzystać z Map Google,
- korzystać z Tłumacza Google,
- wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji na ich stronach WWW,
- wyznaczać odległości na trójwymiarowej mapie,
- wyszukiwać w internecie informacje na podany temat,
- analizować, interpretować i przetwarzać wyszukane informacje,
- wykorzystywać arkusz kalkulacyjny oraz program do prezentacji lub edytor filmów do przedstawienia informacji,
- określić zalety Internetu,
- sprawnie posługiwać się programem do tworzenia prezentacji,
- przygotować, poprowadzić i podsumować prezentację.

### **Formy kontroli osiągnięć wiadomości i umiejętności uczniów:**

- wypowiedzi ustne,
- prace pisemne (sprawdziany, kartkówki, testy itp.),
- samodzielna praca w czasie zajęć,
- wykonywanie prac dodatkowych wykraczających poza program (dla chętnych),
- kontrola zeszytów przedmiotowych i prac domowych,
- zadania o obniżonym stopniu trudności (dla osób z opinią PPP).

### **Ocenie podlegają również:**

o przestrzeganie regulaminu pracowni,  
o prace dodatkowe wg ustaleń z nauczycielem, które wpływają na podniesienie oceny z przedmiotu.

**Na ocenę wpływa także termin ukończenia prac przez ucznia.**