

INFORMATYKA

Klasa piąta

NIEDOSTATECZNY (1)

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności wymaganych na ocenę dopuszczającą.

DOPUSZCZAJĄCY (2)

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- jest świadom istnienia wirusów komputerowych,
- rozumie, że należy stosować odpowiednie oprogramowanie, aby chronić komputer przed wirusami,
- rysuje owale, korzystając z narzędzia *Owal*,
- wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku,
- tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku,
- potrafi określić typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej, np. PC, Mac,
- loguje się do szkolnej sieci komputerowej i prawidłowo kończy pracę z komputerem,
- uruchamia programy w wybrany sposób, np. klikając ikonę na pulpicie kafelek na ekranie startowym lub z wykazu programów w menu Start,
- wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej,
- z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je,
- z pomocą nauczyciela tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu,
- z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem *Schowka* do innego folderu na tym samym nośniku,
- z dużą pomocą nauczyciela zakłada *konto w chmurze*,
- z pomocą nauczyciela umieszcza pliki w chmurze,
- korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych,
- z pomocą nauczyciela pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku,
- zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela,
- pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne,

- formatuje tekst: *zmienia krój, wielkość i kolor czcionki*,
- przy pomocy nauczyciela tworzy w dokumencie tekstowym rysunek korzystając z *Kształtów*,
- zapisuje dokument tekstowy w pliku.

DOSTATECZNY (3)

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dopuszczającą, a ponadto:

- zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanego nadawcy,
- omawia zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami,
- wie, w jaki sposób wirusy mogą dostać się do komputera (podaje przynajmniej dwa sposoby),
- 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,
- wymienia cechy środowiska graficznego,
- wie, czym jest system operacyjny,
- wie, na czym polega uruchamianie programów,
- omawia ogólnie nośniki pamięci masowej, m.in.: *CD, DVD, pendrive, karta pamięci*,
- z nieznaczną pomocą zakłada konto w chmurze,
- 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,
- 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,

- korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń,
- z pomocą tworzy program sterujący obiektem na ekranie,
- otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze,
- z pomocą nauczyciela zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo),
- wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując Schowek,
- wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie,
- tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie stosując funkcję *WordArt*,
- współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe.

DOBRY (4)

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dostateczną, a ponadto:

- omawia i stosuje zasady *netykiety*,
- zna i stosuje zasady komunikacji i wymiany informacji z wykorzystaniem Internetu;
- wie, na czym polega cyberprzemoc,
- wyjaśnia, czym są wirusy komputerowe,
- 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,
- 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,
- wie, co to jest pojemność nośników pamięci, podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych,
- rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny,
- kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardym na inny nośnik pamięci, wykorzystując Schowek,
- stosuje narzędzie *Krzywa* do tworzenia rysunków,

- korzysta z *Pomocy* dostępnej w programach,
- przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu,
- wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie
- i poprawiać rysunki,
- 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,
- tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu,
- stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe,
- 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),
- dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu,
- wykonuje obramowanie strony,
- wykorzystuje kształty w dokumentach tekstowych,

BARDZO DOBRY (5)

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dobrą, a ponadto:

- przestrzega zasad netykiety,
- 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,
- omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego,
- wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM,
- wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym,
- omawia cechy urządzeń mobilnych,
- 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,
- kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu i na inny nośnik,
- przenosi i usuwa pliki, stosując metodę przeciągnij i upuść,
- 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,
- projektuje historyjki i gry na kilku poziomach,
- tworzy zmienne i umie je zastosować,
- stosuje złożone animacje
- umie i stosuje różne sposoby rozmieszczenia obrazu względem tekstu,
- zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie,
- potrafi wykonać zrzut ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program,
- 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.

CELUJĄCY (6)

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą,
- samodzielnie obsługuje wybrane programy oraz umie samodzielnie zaprezentować efekty i sposób wykonania pracy,
- jest zawsze zaangażowany i chętny do pracy,
- rozwiązuje zadania dla chętnych,
- przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat,
- proponuje nietypowe rozwiązania,
- biegle posługuje się zdobytą wiedzą i umiejętnościami w rozwiązywaniu problemów.