

INFORMATYKA

Klasa piąta

BEZPIECZNA PRACA Z KOMPUTEREM, URZĄDZENIAMI CYFROWYMI I SIECIAMI KOMPUTEROWYMI

- Uczeń potrafi:
 - stosować zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,
 - rozpoznawać zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
 - wyjaśnić pojęcia: okno dialogowe, formatowanie, wirus komputerowy,
 - komunikować się z komputerem, za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych,
 - zgodnie z zasadami obsługiwać system:
 - uruchamiać programy,
 - wykonywać operacje w oknach,
 - prawidłowo kończyć pracę z programem,
 - korzystać z pomocy dostępnej w programach,
 - utrzymywać porządek na dysku — zapisywać i przechowywać wyniki pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych oraz korzystać z nich:
 - tworzyć katalogi,
 - poruszać się po strukturze katalogów,
 - wykonywać operacje na plikach,
 - odczytywać i prawidłowo interpretować znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,
 - korzystać z różnych nośników informacji,
 - objaśnić pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog, program, system operacyjny, okno programu, kursor tekstowy, kosz.
 - wyjaśnić pojęcie sieci komputerowej,
 - poprawnie zalogować się do sieci komputerowej w pracowni szkolnej oraz z niej wylogować.
 - wyjaśnić pojęcie: cyberprzestrzeń, bezpieczny Internet
 - posługiwać się przeglądarką i wyszukiwarką internetową,
 - otworzyć i przejrzeć stronę WWW i opisać charakterystyczne jej elementy,
 - wyszukiwać w Internecie informacje z różnych dziedzin,
 - pracować w Chmurze:
 - zapisać i przenieść pliki i katalogi z dysku lokalnego na wirtualny dysk,
 - wymienić wady i zalety pracy w chmurze.
 - wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,
 - podaje przykłady stron internetowych, przydatnych uczniowi w nauce,
 - wymienia poznane encyklopedie internetowe,
 - wymieniać i stosować podstawowe zasady netykiety,

- komunikować się z innymi użytkownikami Internetu za pomocą komunikatora internetowego,
- szanować prywatność i pracę innych osób,
- przestrzegać zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu,
- rozpoznawać i oceniać możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z Internetu,
- objaśnić pojęcia: Internet, przeglądarka internetowa, wyszukiwarka, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy.
- omówić wybrane metody szyfrowania danych,
- zaszyfrować tekst i zapisać pismem obrazkowym oraz odszyfrować teksty.
- wymienić aplikacje mobilne zależnie od ich zastosowania.

GRAFIKA KOMPUTEROWA

- Uczeń potrafi:
 - rysować elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,
 - wykorzystać klawisz Shift figur regularnych,
 - korzystać z narzędzi tekstowych,
 - tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługiwać się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
 - ustalić atrybuty rysunku,
 - przygotować dokument do druku,
 - objaśnić pojęcia: grafika komputerowa, edytor grafiki,
 - umieścić napisy w obszarze rysunku odpowiednio zmieniając kolor tła,
 - dobrać nazwę pliku i katalogu odpowiednio do ich zawartości,
 - odszukać i odczytać rysunek zapisany w pliku w odpowiednim katalogu, wprowadza zmiany i ponownie zapisuje.

EDYTORY TEKSTU

- Uczeń potrafi:
 - wprowadzić tekst z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,
 - wyszukać błędy w napisanym tekście i wprowadzić poprawki,
 - wykonać operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie, kopiowanie,
 - dokonać podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,
 - formatować akapit:
 - ustawić wcięcie,
 - wyrównać akapit według instrukcji,
 - formatować akapit według podanego wzoru
 - tworzyć listy numerowane i punktowane,
 - zmieniać wygląd punktora,
 - prawidłowo zapisać dokument tekstowy we wskazanym miejscu,

- objaśnić pojęcia: edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit, blok, wiersz, redagowanie tekstu, formatowanie tekstu,
- wykorzystać pasek narzędzi do formatowania tekstu,
- wstawiać grafiki do dokumentu tekstowego,
- opracować pisma użytkowe według wzoru,
- tworzyć i modyfikować napisy *WordArt*
- wykorzystywać *autokształty* do wzbogacania dokumentów tekstowych.

ALGORYTMY I PROGRAMOWANIE

- Uczeń potrafi:
 - skonstruować algorytmy oraz wyjaśnić innym podejmowane działania.
 - podać przykłady zapisu algorytmów.
 - opracować algorytm opisujący sytuację z życia codziennego.
 - stworzyć proste programy z użyciem pętli *powtórz*.
 - uczestniczyć w pracy zespołowej
 - rozwiązywać proste problemy w programie Scratch pracując etapami.
 - opracować projekt prostej gry w środowisku Scratch.
 - wprowadzić nowe zmienne oraz pętlę *powtarzaj aż w grze*.
 - stworzyć scenę według poleceń z podręcznika,
 - usunąć przedmioty ze sceny.
 - zastąpić i skopiować przedmioty.
 - stworzyć proste programy w programie Baltie na zadany temat.
 - zmodyfikować program i sterować obiektem na ekranie.
 - znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela.
 - zapisać program w pliku w katalogu podanym przez nauczyciela.

PREZENTACJA MULTIMEDIALNA

- Uczeń potrafi:
 - prawidłowo rozpocząć i kończyć pracę z programem,
 - opisać ogólne możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych,
 - wymienić etapy i podstawowe zasady tworzenia dobrej prezentacji,
 - wyjaśnić pojęcia: *slajd*, *pole tekstowe*, *pole graficzne*, *animacja*, *przejście slajdu*,
 - wstawia tło do wszystkich slajdów,
 - dostosowuje kolor, wielkość i styl czcionki, tak, aby zamieszczona na slajdach treść była czytelna,
 - uruchamia pokaz prezentacji i sprawdza jak zmieniają się slajdy,
 - wykorzystują animację niestandardową, ustawia przejścia poszczególnych elementów slajdów w odpowiedniej kolejności,
 - zapisuje plik w katalogu wskazanym przez nauczyciela, wybiera dla pliku nazwę zgodną z treścią prezentacji.

ARKUSZ KALKULACYJNY

- Uczeń potrafi:
 - uruchomić arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji,
 - określić przeznaczenie najczęściej używanych przycisków na pasku narzędzi,
 - wyjaśnić pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, obszar, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna, separator,*
 - wykonać w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły,
 - umieszczać w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły,
 - projektować tabele w arkuszu umieszczając dane w komórkach,
 - stworzyć formułę potrzebną do rozwiązania prostego zadania.

KOMPUTER W EDUKACJI I ROZRYWCE

- Uczeń potrafi:
 - korzystać z programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych)
 - z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,
 - omówić zastosowanie programów użytkowych,
 - szanować prywatność i pracę innych osób,
 - objaśnić pojęcia: multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne, demo programu, pokaz multimedialny, programy użytkowe.