

WYMAGANIA EDUKACYJNE INFORMATYKA KLASA 5

I PÓŁROCZE

1. Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- Biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami, korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia, stosuje rozwiązania nietypowe, racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach.
- Wykazuje się wyjątkową kreatywnością i samodzielnie znajduje rozwiązania graficzne wykraczające poza materiał lekcyjny.
- Wyszukuje w zewnętrznych źródłach (np. instrukcjach, Internecie) zaawansowane funkcje edytora graficznego i stosuje je w swoich pracach.
- Angażuje się w pracy nad projektem w grupach.
- Wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracę nad redagowaniem gazetki szkolnej.

2. Ocena bardzo dobra

Uczeń samodzielnie:

- Opisuje funkcje i przeznaczenie głównych **podzespołów komputera** (płyta główna, procesor, pamięć RAM, dysk twardy).
- Rozróżnia typy pamięci (RAM jako operacyjna vs dysk jako masowa) oraz wymienia jednostki pamięci (bit, bajt, KB, MB).
- Tworzy zaawansowane kompozycje graficzne o wysokiej estetyce, łącząc rysunek, niestandardowe kolory i sformatowany tekst.
- Zna i stale stosuje **skrótów klawiaturowe** (Ctrl+S, Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z), co znacząco przyspiesza jego pracę.

3. Ocena dobra

Uczeń sprawnie i samodzielnie:

- **Zarządza swoimi plikami:** kopiuje, przenosi i usuwa pliki oraz foldery pomiędzy różnymi nośnikami (dysk, pendrive).
- Wykorzystuje **Schówek systemowy** (kopiuj, wytnij, wklej) do powielania i przenoszenia fragmentów rysunku.
- Wykonuje **przekształcenia obrazu:** odbicia lustrzane (w pionie/poziomie) oraz obroty o dany kąt.
- Używa narzędzia *Lupa* oraz włącza *linię siatki*, aby precyzyjnie dopracować i poprawić szczegóły rysunku.
- Korzysta z wbudowanej w programy *Pomocy (Help)* przy napotkaniu problemu technicznego.

4. Ocena dostateczna

Uczeń samodzielnie:

- Wykonuje podstawowe **operacje na oknach** (minimalizuje, przywraca, zmienia ich rozmiar i położenie).
- Zapisuje pliki w wyznaczonym miejscu na dysku i nadaje im zrozumiałe nazwy.
- Wyjaśnia różnicę między **folderem nadrzędnym a podrzędnym** i potrafi stworzyć nowy folder.
- Tworzy rysunki geometryczne, używając narzędzi: *Prostokąt*, *Elipsa*, *Wielokąt*, *Krzywa*.
- Wypełnia kolorem obszary zamknięte i wstawia do rysunku prosty napis (tekst).

5. Ocena dopuszczająca

Uczeń z pomocą nauczyciela:

- **Włącza komputer** i loguje się do szkolnej sieci, a po lekcji poprawnie go wyłącza.
- Uruchamia wskazany program (np. edytor grafiki Paint) z pulpitu lub menu Start.
- Rozróżnia i nazywa **okno programu**, jego obszar roboczy oraz pasek tytułu.
- Rysuje proste kształty za pomocą podstawowych narzędzi (Ołówek, Pędzel, Gumka).
- Zapisuje swój rysunek w folderze domyślnym pod wskazaną nazwą.

II PÓŁROCZE

1. Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- Biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami, korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia, stosuje rozwiązania nietypowe, racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach.
- Projektuje rozbudowane gry lub aplikacje w Scratchu o zaawansowanej logice, bezbłędnej optymalizacji kodu i wysokich walorach technicznych.
- Wykazuje pełną samodzielność, wykraczając poza program lekcji w zakresie zaawansowanych funkcji narzędzi chmurowych i biurowych.
- Angażuje się w pracy nad projektem w grupach.
- Wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracę nad redagowaniem gazетки szkolnej.

2. Ocena bardzo dobra

Uczeń samodzielnie:

- Tworzy w Scratchu **zmienne** i prawidłowo wykorzystuje je do zliczania punktów oraz określania warunków końca gry.
- Projektuje i programuje interaktywne gry na kilku poziomach trudności, dodając efekty dźwiękowe lub własną narrację (nagranie głosu).
- Wykazuje wysokie poczucie estetyki przy tworzeniu złożonych dokumentów tekstowych (np. komiks z użyciem *Kształtów*, gazetka szkolna).
- Zna i stosuje pojęcie **kompresji danych** – potrafi spakować (ZIP/RAR) i rozpakować pliki przed wysłaniem ich przez sieć.
- Wzorowo pełni rolę **koordynatora projektu**: sprawnie dzieli zadania i integruje pracę całego zespołu w chmurze.

3. Ocena dobra

Uczeń sprawnie i samodzielnie:

- W środowisku Scratch świadomie stosuje **pętle** (*powtórz, zawsze*) oraz proste **instrukcje warunkowe** (*jeżeli... to*).
- Zarządza wyglądem grafik w tekście (ustawia odpowiedni układ i **otaczanie obrazu tekstem**).
- Modyfikuje tabele w edytorze tekstu (scala komórki, zmienia grubość obramowania, stosuje cieniowanie).
- Sprawnie korzysta z **poczty elektronicznej**: wysyła wiadomości do wielu adresatów (DW), dodaje i poprawnie przygotowuje załączniki.
- Tworzy, zapisuje i udostępnia pliki/foldery w wirtualnym środowisku (**w chmurze**).
- Terminowo realizuje swoją część projektu grupowego, dbając o estetyczne połączenie tekstu z grafiką.

4. Ocena dostateczna

Uczeń samodzielnie:

- W programie Scratch buduje skrypt **sterowania obiektem za pomocą klawiszy** (ruch w 4 kierunkach).
- Formatuje tekst: zmienia czcionkę (krój, rozmiar, kolor) i poprawnie **wyrównuje akapity** (do lewej, prawej, środka).
- Modyfikuje wstawioną tabelę poprzez dodawanie i usuwanie wierszy lub kolumn.
- Korzysta z wyszukiwarki internetowej, aby znaleźć proste informacje (np. hasła w encyklopedii online).
- Wyjaśnia podstawowe zasady **bezpieczeństwa w sieci** (unikanie nieznajomych) i netykiety.
- Zgodnie z planem współpracuje w zespole podczas realizacji wspólnego projektu.

5. Ocena dopuszczająca

Uczeń z pomocą nauczyciela:

- Uruchamia środowisko Scratch (lub Baltie) i składa **prosty skrypt** z kilku podanych blozków ruchowych.
- Tworzy nowy dokument w edytorze tekstu, wpisuje krótki tekst z użyciem wielkich liter oraz polskich znaków (Alt).

- Wstawia do tekstu gotowy obrazek (ClipArt) oraz tworzy pustą, prostą tabelę.
- Otwiera przeglądarkę internetową, wpisuje prosty adres URL i przegląda wskazaną stronę.
- Wykonuje proste, częściowe zadania przydzielone mu w projekcie grupowym.