

Szczegółowe wymagania edukacyjne
dla uczniów Szkoły Podstawowej nr 1 w Proszowicach
z przedmiotu **informatyka**
klasa 5

Ocena	Wymagania edukacyjne
celujący	Uczeń spełnia wszystkie wymagania edukacyjne na ocenę bardzo dobrą. Ponadto stale rozwija swoje umiejętności ponad program z przedmiotu, wykonuje dodatkowe prace, inspiruje i motywuje innych. Uzyskuje czołowe miejsca w konkursach informatycznych na etapie rejonowym i wyżej.
bardzo dobry	Bezpiecznie posługuje się komputerem i zna zagrożenia wynikające z jego korzystania. Samodzielnie tworzy foldery i umie organizować swoją pracę na dysku. Samodzielnie buduje drzewa folderów i rozbudowuje je wg własnego pomysłu. Wie jak zbudowana jest nazwa pliku. Umie ją „zobaczyć” w komputerze. Zna rodzaje plików i ich rozszerzenia. Samodzielnie wyszukuje pliki o zadanym rozszerzeniu. Samodzielnie zapisuje pliki o wybranym rozszerzeniu. Samodzielnie kopiuje, przenosi, usuwa pliki i foldery. Zna pojęcie folder nadrzędny, podrzędny. Zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach. Zmienia nazwę istniejącego pliku. Potrafi odzyskać plik umieszczony w Koszu. Uruchamia wybrany edytor grafiki. Samodzielnie kopiuje obrazy w obrębie jednej i dwóch stron. Wykonuje samodzielnie obroty obrazu i odbicia lustrzane. Samodzielnie projektuje grafikę na zadany i własny temat. Samodzielnie korzysta z narzędzia pochyl i rozciągnij, zmienia wielkość obrazu zachowując proporcje. Stosuje perspektywę w rysunku. Maluje linią prostą i krzywą. Wykorzystuje tonacje kolorów. Samodzielnie dokonuje transformacji obrazu. Samodzielnie tworzy fotomontaż i zna jego etyczne normy. Korzysta z tabletu graficznego. Samodzielnie tworzy dokument tekstowy i formatuje go wg własnych potrzeb. Buduje tabele w edytorze tekstu dopasowując jej wielkość do zawartości. Samodzielnie formatuje tabele. Zna wszystkie jednostki pamięci i potrafi je uszeregować w kolejności od najmniejszej do największej. Zna wszystkie nośniki pamięci i ich pojemność. Zna polecenia wybranego programu do nauki programowania. Podczas nauki programowania samodzielnie pisze proste programy i zapisuje je na dysku. Zna strukturę wybranego programu do nauki programowania. Samodzielnie zamienia polecenia na procedury algorytmiczne. Wykorzystuje sceny do działania własnego programu. Samodzielnie działa na współrzędnych. Tworzy złożone programy.

	Zmienia postać, którą steruje. Tworzy projekt grupowy. Samodzielnie tworzy proste animacje komputerowe. Rozbudowuje animacje komputerową wg własnego pomysłu. Rozwija myślenie algorytmiczne i logiczne podczas zadań z programowania. Racjonalnie wykorzystuje czas pracy na lekcji, oddaje prace w terminie. Tworzy pocztę mailową. Zna zasady działania poczty internetowej. Samodzielnie wysyła i odbiera maile. Samodzielnie wysyła maile z załącznikiem. Zna zasady Netykiety i stosuje je w codziennej pracy z internetem. Stanowczo sprzeciwia się cyberprzemocy swoją postawą. Prawidłowo organizuje stanowisko pracy przestrzegając zasad higieny pracy. Zgodnie współpracuje podczas pracy grupowej.
dobry	Bezpiecznie posługuje się komputerem i zna zagrożenia wynikające z jego korzystania. Tworzy foldery i umie organizować swoją pracę na dysku. Buduje drzewa folderów i rozbudowuje je wg własnego pomysłu. Wie jak zbudowana jest nazwa pliku. Wymienia rodzaje plików i ich rozszerzenia. Wyszukuje pliki o zadanym rozszerzeniu. Zapisuje pliki o wybranym rozszerzeniu. Kopiuje, przenosi, usuwa pliki i foldery. Uruchamia wybrany edytor grafiki. Samodzielnie kopiuje obrazy w obrębie jednej i dwóch stron. Wykonuje obroty obrazu i odbicia lustrzane. Projektuje grafikę na zadany i własny temat. Korzysta z narzędzia pochyl i rozciągnij, zmienia wielkość obrazu zachowując proporcje. Stosuje perspektywę w rysunku z niewielkimi błędami. Maluje linią prostą i krzywą. Wykorzystuje tonacje kolorów. Dokonuje transformacji obrazu. Tworzy fotomontaż i zna jego etyczne normy. Korzysta z tabletu graficznego. Zna jednostki pamięci i potrafi je uszeregować w kolejności od najmniejszej do największej. Zna nośniki pamięci i ich pojemność. Samodzielnie tworzy dokument tekstowy i formatuje go wg własnych potrzeb. Buduje tabele w edytorze tekstu dopasowując jej wielkość do zawartości. Formatuje tabele. Zna polecenia wybranego programu do nauki programowania. Podczas nauki programowania pisze proste programy i zapisuje je na dysku. Zna strukturę wybranego programu do nauki programowania. Zamienia polecenia na procedury algorytmiczne. Wykorzystuje sceny do działania własnego programu. Działa na współrzędnych. Tworzy złożone programy. Zmienia postać, którą steruje.

	Tworzy projekt grupowy. Samodzielnie tworzy proste animacje komputerowe. Rozbudowuje animacje komputerową wg własnego pomysłu. Rozwija myślenie algorytmiczne i logiczne podczas zadań z programowania. Racjonalnie wykorzystuje czas pracy na lekcji, oddaje prace w terminie. Tworzy pocztę mailową. Zna zasady działania poczty internetowej. Wysyła i odbiera maile. Wysyła maile z załącznikiem. Zna zasady Netykiety i stosuje je w codziennej pracy z internetem. Sprzeciwia się cyberprzemocy swoją postawą. Prawidłowo organizuje stanowisko pracy przestrzegając zasad higieny pracy. Zgodnie współpracuje podczas pracy grupowej.
dostateczny	Bezpiecznie posługuje się komputerem i zna zagrożenia wynikające z jego korzystania. Z pomocą nauczyciela tworzy foldery i próbuje organizować swoją pracę na dysku. Z pomocą nauczyciela buduje drzewa folderów ale ich nie rozbudowuje. Nie zna pełnej nazwy pliku. Wymienia kilka rodzajów plików i niektóre rozszerzenia. Z pomocą nauczyciela wyszukuje pliki o zadanym rozszerzeniu. Z pomocą nauczyciela zapisuje pliki o wybranym rozszerzeniu. Z pomocą nauczyciela kopiuje, przenosi, usuwa pliki i foldery. Uruchamia wybrany edytor grafiki. Z pomocą nauczyciela kopiuje obrazy w obrębie jednej i dwóch stron. Z pomocą nauczyciela wykonuje obroty obrazu i odbicia lustrzane. Projektuje grafikę na zadany temat. Z pomocą nauczyciela korzysta z narzędzia pochyl i rozciągnij, ma problemy z proporcją obrazu. Nie umie zastosować perspektywy w rysunku. Maluje linią prostą i krzywą. Z pomocą nauczyciela korzysta z niektórych tonacji kolorów. Nie potrafi dokonać transformacji obrazu. Nie potrafi samodzielnie stworzyć prostego fotomontażu. Z pomocą nauczyciela korzysta z tabletu graficznego. Zna tylko kilka jednostek pamięci i nie potrafi ich uszeregować w kolejności od najmniejszej do największej. Wymienia nośniki pamięci i ich pojemność. Samodzielnie tworzy dokument tekstowy i formatuje go wg wskazań nauczyciela. Z pomocą nauczyciela tworzy proste tabele w edytorze tekstu ma problem z dopasowaniem jej do zawartości. Zna kilka poleceń wybranego programu do nauki programowania. Podczas nauki programowania ma problem z napisaniem prostych programów i zapisaniem ich na dysku. Nie orientuje się w strukturze wybranego programu do nauki programowania. Nie zmienia poleceń na procedury. Z pomocą nauczyciela wstawia sceny do własnego programu. Nie potrafi działać na współrzędnych.

	Z pomocą nauczyciela zmienia postać, którą steruje. Bierze udział w tworzeniu projektu grupowego ale wkłada w jego powstanie najmniejszy wysiłek ze wszystkich uczestników. Z pomocą nauczyciela tworzy proste animacje komputerowe. Z pomocą nauczyciela rozbudowuje animacje komputerową o nową klatkę. Rozwija myślenie algorytmiczne i logiczne podczas zadań z programowania. Racjonalnie wykorzystuje czas pracy na lekcji, część prac oddaje w terminie. Z pomocą nauczyciela tworzy pocztę mailową. Zna zasady działania poczty internetowej. Z pomocą nauczyciela wysyła i odbiera maile. Z pomocą nauczyciela wysyła maile z załącznikiem. Zna kilka zasad Netykiety i stosuje je w codziennej pracy z internetem. Wie, że cyberprzemoc jest zła. Organizuje stanowisko pracy uwzględniając znane mu zasady higieny pracy. Współpracuje podczas pracy grupowej czasem z problemem w komunikacji.
dopuszczający	Posługuje się komputerem ale nie zna wynikających z jego korzystania zagrożeń. Z pomocą nauczyciela tworzy swój folder by móc organizować swoją pracę na dysku. Z pomocą nauczyciela buduje małe drzewa folderów ale ich nie rozbudowuje i popełnia w ich nazwach liczne błędy. Nie zna pełnej nazwy pliku. Wymienia dwa rodzajów plików i tylko cztery rozszerzenia. Ma problem aby z pomocą nauczyciela wyszukać pliku o danym rozszerzeniu. Tylko z pomocą nauczyciela zapisuje pliki o wybranym rozszerzeniu. Odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je. Uruchamia wybrany edytor grafiki. Z pomocą nauczyciela kopiuje obrazy w obrębie jednej strony. Z pomocą nauczyciela wykonuje obroty obrazu. Z pomocą nauczyciela projektuje fragment grafiki na zadany temat. Z pomocą nauczyciela korzysta z narzędzia pochyl i rozciągnij, ma z tym problemy. Nie potrafi „zobaczyć” zaburzenia proporcji w swoim obrazie. Nie umie zastosować perspektywy w rysunku. Maluje linią prostą ale krzywa jest zbyt trudna. Z pomocą nauczyciela korzysta z dwóch tonacji kolorów. Nie potrafi dokonać transformacji obrazu. Nie potrafi samodzielnie stworzyć prostego fotomontażu. Zna tylko dwie jednostki pamięci i nie potrafi ich uszeregować w kolejności od najmniejszej do największej. Wymienia nośniki pamięci ale bez pojemności. Tworzy dokument tekstowy z pomocą nauczyciela i formatuje go wg wskazań nauczyciela tylko przy obecności i podpowiedziach prowadzącego zajęcia. Z pomocą nauczyciela tworzy proste tabele w edytorze tekstu nie potrafi dopasować ich do zawartości. Zna 2-3 polecenia wybranego programu do nauki programowania. Podczas nauki programowania ma problem z napisaniem prostych programów i zapisaniem ich na dysku.

	Nie orientuje się w strukturze wybranego programu do nauki programowania. Nie zmienia poleceń na procedury. Nie potrafi stworzyć sceny do programu. Nie potrafi działać na współrzędnych. Z pomocą nauczyciela zmienia postać, którą steruje. Bierze udział w tworzeniu projektu grupowego ale nie wkłada w jego powstanie najmniejszego wysiłku. Z pomocą nauczyciela tworzy proste animacje komputerowe. Z pomocą nauczyciela rozbudowuje animacje komputerową o nową klatkę. Traci czas na lekcji na niepotrzebne działania. Nie oddaje prac na lekcji. Z pomocą nauczyciela tworzy pocztę mailową. Z pomocą nauczyciela wysyła i odbiera maile. Zna 2-3 zasady Netykiety ale ma problem aby je zastosować w codziennej pracy z internetem. Wie, że cyberprzemoc jest zła. Organizuje stanowisko pracy nie uwzględniając zasad higieny pracy. Współpracuje podczas pracy grupowej ale ma problemem z komunikacją.
--	--