

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

KLASA V

| Na ocenę dopuszczającą uczeń: | Na ocenę dostateczną uczeń: | Na ocenę dobrą uczeń: | Na ocenę bardzo dobrą uczeń: | Na ocenę celującą uczeń: |
|---|--|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem w szkolnej pracowni komputerowej i w domu • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu. • Wypełnia tabelę treścią. • Wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione przez nauczyciela. • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia Edytor postaci Logomocji. • Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki w Edytorze postaci Logomocji. • Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. • Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. • Potrafi wyjaśnić zasadę | <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. • Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. • Wstawia tabelę do tekstu oraz ją formatuje. • Tworzy listę numerowaną. • Wstawia do dokumentu rysunki. • Korzysta w podstawowym zakresie z Edytora postaci Logomocji. • Rysuje postać według podanego wzoru. • Korzysta z funkcji jak los da do wyboru koloru pisaka żółwia. • Pisz procedury z | <ul style="list-style-type: none"> • Wymienia podstawowe rodzaje wirusów komputerowych. • Modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. • Wstawia do dokumentu pole tekstowe i objaśnienia. • Modyfikuje osadzone obiekty. • Powiela i modyfikuje postać. • Uruchamia animację. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. • Pisz bezparametrowe procedury rysowania prostych figur złożonych z kół lub okręgów. • Potrafi korzystać z suwaka do zmiany | <p>Wie, jak chronić dane i komputer przed wirusami komputerowymi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prawidłowo rozmieszcza obiekty na stronie dokumentu. • Dbą o estetykę przygotowywanego dokumentu. • Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją. • Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplaniowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie dokumentu. • Koryguje czas wyświetlania poszczególnych klatek animacji. estetyczną pracę z płynną animacją. • Pisz bezparametrowe | <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić kilka przykładów wirusów komputerowych i omówić sposób ich działania. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych miniLOGIA i Grafika z żółwiem. • Biegłe posługuje się programem Microsoft PowerPoint w zakresie wprowadzania efektów |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| <p>działania sieci telefonii komórkowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie modyfikuje prezentację w programie Microsoft PowerPoint. • Dbą o estetyczny wygląd tekstu. • Przygotowuje dokument do wydruku. • Z pomocą nauczyciela potrafi założyć konto pocztowe. • Umie odczytać znaczenie podstawowych emotikonów. • Uruchamia środowisko Logomocja. • Podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera. • Nagrywa i odtwarza zapisany dźwięk. • Zna różne sposoby zapisu dźwięku. • Uruchamia program Audacity <ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje dźwięk w formacie MP3. | <p>parametrem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wskazuje wspólne cechy komputerów i telefonów komórkowych. • Wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej. • Wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. • Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail. • Opisuje budowę adresu poczty elektronicznej. • Rozumie zasadę działania komunikatorów sieciowych. • Uruchamia moduł Melodia w środowisku Logomocja. • Potrafi grać melodie bezpośrednio na klawiaturze. • Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. • Zapisuje melodie w | <p>wartości parametru procedury.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wykazać podobieństwa i różnice telefonów komórkowych i komputerów. • Potrafi stosować efekty animacji obiektów w prezentacji. • Wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci. • Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu. • Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci. • Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail z załącznikiem. • Zna zasady bezpieczeństwa stosowane podczas prowadzenia rozmów sieciowych. • Układa nuty melodii na | <p>procedury rysowania bardziej złożonych figur złożonych z kół lub okręgów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje bezparametrowe procedury do realizacji wybranych zadań graficznych. • Aktywnie uczestniczy w dyskusji. • Sprawnie wyszukuje potrzebne dane w sieci (trafność dobierania słów kluczowych). • Uzasadnia konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. • Wymienia zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień. • Aktywnie uczestniczy w dyskusji. • Dodaje dane kontaktowe osób do książki adresowej. • Prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z użyciem programu | <p>animacji obiektów i slajdów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Biegłe posługuje się pocztą elektroniczną. • Potrafi scharakteryzować bezpieczne hasło chroniące dostęp do konta pocztowego. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji. • Realizuje własne projekty muzyczne w edytorze melodii modułu Melodia. • Wykorzystuje nagrane dźwięki i syntezę mowy w projektach w programie. • Samodzielnie wykonuje nowe zadania, wykorzystując moduł Melodia w programie Logomocja i program Audacity. • Sprawnie posługuje się programem Audacity, tworzy fragmenty |
|--|--|---|---|--|

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. • Koryguje podstawowe parametry zdjęcia, takie jak: jasność, kontrast, współczynnik gamma w edytorze grafiki PhotoFiltre. • Potrafi stosować niektóre filtry programu PhotoFiltre. • Uruchamia program Photo Story. • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. • Z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć. • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. • Z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. | <p>programie Logomocja.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. • Sprawnie posługuje się programem Audacity, tworzy fragmenty podkastów. • Kadruje zdjęcia zgodnie z zasadami kompozycji obrazu. • Potrafi wykorzystywać możliwość nakładania masek do osiągnięcia ciekawego efektu na fotografii. • Odtwarza gotowy film w komputerze. • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. • Przygotowuje scenariusz filmu. • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. • Nagrywa prostą narrację. | <p>pięciolinię modułu Melodia Logomocji, podane w postaci zapisu nutowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dobiera tempo grania melodii i odpowiedni instrument. • Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. • Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków. • Instaluje program Audacity. • Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. • Rozumie zasady, a zwłaszcza ograniczenia związane z prawem autorskim. • Usuwa niepożądane fragmenty obrazu z zastosowaniem operacji klonowania. • Potrafi stosować warstwy obrazu do | <p>LANcet Chat lub innego komunikatora internetowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Układa nuty melodii na pięciolinię modułu Melodia Logomocji, podane w postaci zapisu nutowego. • Dobiera tempo grania melodii i odpowiedni instrument. • Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków i syntezy mowy. • Umie posługiwać się modułem Melodia w programie Logomocja. • Radzi sobie z nowym programem (Audacity). • Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3. • Umie korzystać z podkastów. • Stosuje odpowiednie narzędzia programu PhotoFiltre do wykonania określonej czynności. • Z zaangażowaniem | <p>podkastów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biegle posługuje się edytorem grafiki PhotoFiltre w zakresie retuszu obrazów (zdjęć). • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji. • Biegle posługuje się programem PhotoFiltre • Poszukuje nowatorskich rozwiązań w dążeniu do uzyskania ciekawego efektu na fotografii. • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Biegle posługuje się usługami Google Street View i słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. • Tworzy projekty wg własnych pomysłów i zapisuje je na stronie Scratcha. <p>Tworzy własne projekty na podstawie gotowych przykładów projektów w</p> |
|---|---|---|---|---|

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi korzystać w podstawowym zakresie z usługi Google Street View. • Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu Google Earth. • Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. • Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. • Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. • Zakłada konto na stronie Scratcha. • Otwiera gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch. • Tworzy skrypty zielonej flagi i używa bloczków z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd. • Korzysta z bloczków ruchu do sterowania ruchem duszka. • Bada i analizuje działanie swojego | <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi korzystać w podstawowym zakresie ze słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google. • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Google Earth. • Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji. • Wyszukuje dane w serwisach internetowych, kopiuje je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach. • Potrafi korzystać ze swojego konta na stronie Scratcha. • Korzysta z zasobów programu Scratch. • Nagrywa za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie utworzonym w Scratchu. • Wstawia i powiela duszki. • Eliminuje usterki i | <p>osiągnięcia efektu specjalnego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzy film ze zdjęć w programie Photo Story 3 dla Windows. • Zapisuje projekt filmu i gotowy film na dysku. • Tworzy płynne animacje, przejścia między zdjęciami. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. • Modyfikuje projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. • Dodaje narrację do filmu. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. • Potrafi wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji na stronach WWW. • Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia opisane w podręczniku. | <p>wykonuje ćwiczenia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zwraca uwagę na stronę estetyczną wykonywanej pracy. • Dodaje do filmu dodatkowe efekty, narrację lub muzykę w tle. • Dodaje napisy do filmu zgodnie z zasadami edycji. • Tworzy estetyczną i ciekawą pracę. • Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową. • Zapisuje film na dysku, aby zajmował niewiele miejsca. • Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny. • Nagrywa wirtualne wycieczki. • Wykorzystuje odpowiednie narzędzia do rozwiązywania zadań. • Sprawnie wyszukuje informacje w internecie i wykorzystuje je do tworzenia wykresu słupkowego w arkuszu kalkulacyjnym. | <p>środowisku Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizuje własne pomysły w środowisku Scratch. • Wprowadza własne pomysły w projekcie, opisuje jego działanie i udostępnia go na stronie Scratcha. • Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji. • Sprawnie prowadzi pokaz. |
|--|---|--|---|--|

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| <p>projekt w Scratchu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi określić pożyteczne cechy internetu. | <p>poprawia projekt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dostrzega i rozumie zagrożenia, jakie niesie internet. | <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi ocenić wartość informacji znalezionej w internecie. • Wymienia niektóre z obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa Kulturalnego i Przyrodniczego UNESCO w Europie. • Wyszukuje dane w serwisach internetowych, kopiuje je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach. • Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. • Udostępnia swój projekt na stronie Scratcha. • Korzysta z konta na stronie Scratcha, wybiera polską wersję językową. • Analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, odczytuje proste skrypty, | <ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie wyszukuje informacje w internecie, potrafi je ocenić. • Tworzy na podstawie tych informacji prezentację według własnego pomysłu. • Sortuje dane. • Wykonuje wykres i go opisuje, formatuje, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela. • Korzysta z konta na stronie Scratcha, pracuje w polskiej wersji językowej, rozwiązuje zadania z podręcznika. • Zna podstawowe bloczki programu Scratch z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch. • Tworzy i udostępnia projekt wykorzystujący dźwięki nagrane za pomocą mikrofonu, stosuje bloczki z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd, skrypty zielonej flagi. • Tworzy licznik w | |
|---|---|--|---|--|

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | | <p>tworzy tło sceny, korzystając z edytora obrazów.</p> <ul style="list-style-type: none">• Buduje interaktywny projekt w Scratchu, wykorzystuje wykrywanie spotkań duszków.• Doskonali i rozwija swój projekt, uruchamia w nim pomiar czasu.• Sprawnie posługuje się programem prezentacyjnym. | <p>projekcie.</p> <ul style="list-style-type: none">• Opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia go na stronie Scratcha.• Potrafi prowadzić pokaz prezentacji. | |
|--|--|---|---|--|