

## KRYTERIA OCENY Z INFORMATYKI DLA KLASY V

DZIAŁ PROGRAMU	WYMAGANIA				
	KONIECZNE K ocena dopuszczająca	PODSTAWOWE K+P ocena dostateczna	ROZSZERZAJĄCE (K+P)+R ocena dobra	DOPEŁNIAJĄCE (K+P+R)+D ocena bardzo dobra	PONADPROGRAMOWE (K+P+R+D)+PP ocena celująca
<b>1. Technika komputerowa w życiu człowieka.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.</li> <li>- Korzysta ze wskazanych zbiorów informacji, okazując szacunek dla cudzej własności twórczej.</li> <li>- Wymienia zasady prawidłowej organizacji pracy z komputerem dotyczące: czasu pracy, miejsca pracy.</li> <li>- Wymienia zastosowania komputera w najbliższym środowisku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy.</li> <li>- Omawia prawa użytkownika komputera podczas korzystania z komputera.</li> <li>- Wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające z ich zastosowania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Charakteryzuje konsekwencje prawne piractwa komputerowego.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: piractwo komputerowe, licencja, prawa autorskie, demo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Przewiduje skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy.</li> <li>- Obsługuje urządzenia oparte na technice komputerowej związane z najbliższym środowiskiem.</li> <li>- wyjaśnia pojęcia: dobra intelektualne, freeware, shareware, dwójkowy system liczbowy.</li> </ul>	<p>Wykracza poza program np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uzasadnia konieczność stosowania programów antywirusowych oraz przeprowadza profilaktykę antywirusową.</li> <li>- Analizuje zalety i zagrożenia jakie niesie komputeryzacja życia.</li> <li>- Omawia przyczyny chorób związanych z obsługą komputera.</li> </ul>
<b>2. Praca z komputerem.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Określa miejsce stacji dyskieta i napędu CD-ROM w jednostce centralnej.</li> <li>- Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemem.</li> <li>- Wykorzystuje mysz do uruchamiania programów.</li> <li>- Określa prawidłowe elementy Pulpitu.</li> <li>- Zapisuje plik wg wskazówek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) i określa ich zastosowanie.</li> <li>- Obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów.</li> <li>- Uruchamia programy korzystając z przycisku START.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Określa zastosowanie skanera, plotera, mikrofonu, słuchawek, głośników.</li> <li>- Charakteryzuje elementy rozmieszczone z przodu jednostki centralnej.</li> <li>- Porównuje rodzaje pamięci zewnętrznych komputera, jakie wykorzystuje w pracy z komputerem (dyskieta, dysk twardy, CD-ROM, DVD, pendrive, dysk zewnętrzny).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizuje różnicę między pamięcią stałą ROM a pamięcią operacyjną RAM.</li> <li>- Prawidłowo reaguje na pojawiające się w programach komunikaty.</li> <li>- Wyszukuje pliki wykonywalne.</li> <li>- Tworzy nowy folder podczas zapisu pliku.</li> <li>- Tworzy nową wersję pliku</li> </ul>	<p>Wykracza poza program np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analizuje zastosowanie pamięci ROM i RAM.</li> <li>- Zmienia wygląd pulpitu.</li> <li>- Zmienia wygląd folderów.</li> <li>- Wykorzystuje narzędzia systemowe: defragmentator dysków, scandisk.</li> <li>- Omawia zastosowanie karty graficznej, karty dźwiękowej,</li> </ul>

	<p>nauczyciela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Otwiera plik wg wskazówek nauczyciela.</li> <li>- Rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego.</li> <li>- Potrafi przygotować dokument do drukowania.</li> <li>- Drukuje swoje prace.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obsługuje klawiaturę.</li> <li>- Zapisuje plik na dysku w odpowiednim folderze.</li> <li>- Wyszukuje zapisane pliki we wskazanych folderach.</li> <li>- Omawia zasady uruchamiania poznanych na lekcji aplikacji.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: procesor, pamięć komputera, płyta główna, oprogramowanie, okno programu, pasek menu, pasek narzędzi, kursor, kosz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zmienia rozmiar i położenie okna wg potrzeb.</li> <li>- Uruchamia programy za pomocą aplikacji <i>Mój komputer</i>.</li> <li>- Przełącza się między uruchomionymi aplikacjami.</li> <li>- Dokonuje poprawek w swoich pracach oraz zapisuje je zmieniając lokalizację.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, system operacyjny, kliknięcie, folder, drzewo folderów, plik, opcja, rozszerzenie, wielozadaniowość.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zapisuje plik na dysku za pomocą polecenia ZAPISZ JAKO ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku.</li> <li>- Kopiuje i usuwa grupę plików optymalną metodą.</li> <li>- Prezentuje historię komputera.</li> <li>- Wymienia typy drukarek.</li> <li>- Omawia zadania systemu operacyjnego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wskazuje na zadania polecenia DODAJ/USUŃ PROGRAMY.</li> </ul>
<p><b>3. Praktyczne zastosowanie komputera:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonywanie obliczeń,</li> <li>- rysowanie i malowanie,</li> <li>- pisanie,</li> <li>- tworzenie prezentacji multimedialnej,</li> </ul> <p><b>Programy:</b></p> <p>(systemowe)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonuje proste obliczenia z wykorzystaniem aplikacji <i>Kalkulator</i>.</li> <li>- Uruchamia program graficzny <i>Paint</i> na lekcji z pomocą nauczyciela.</li> <li>- Wypełnia kolorem gotowe elementy w edytorze <i>Paint</i>.</li> <li>- Rysuje proste elementy graficzne z zastosowaniem myszki.</li> <li>- Kopiuje pojedyncze elementy rysunku.</li> <li>- Zapisuje prace z pomocą nauczyciela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oblicza wartości prostych wyrażeń arytmetycznych.</li> <li>- Wykonuje działania: zmiany znaku liczby na przeciwny, obliczanie odwrotności liczby, obliczanie procentu z liczby.</li> <li>- Objaśnia funkcje klawiszy aplikacji <i>Kalkulator</i> w postaci standardowej.</li> <li>- Wykonuje samodzielnie proste rysunki wg wzoru.</li> <li>- Operuje kolorem rysowania i tła.</li> <li>- Zmienia rozmiary</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonuje wielokrotnie działania na tej samej liczbie.</li> <li>- Kopiuje wyniki obliczeń do notatnika.</li> <li>- Przekształca elementy rysunku (np.: obraca, pochyla, tworzy lustrzane odbicie).</li> <li>- Posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonywanej pracy.</li> <li>- Korzysta z lupy do likwidowania przerw w konturze rysunku.</li> <li>- Dołącza napisy w edytorze graficznym <i>Paint</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonuje złożone operacje z wykorzystaniem pamięci aplikacji <i>Kalkulator</i>.</li> <li>- Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego.</li> <li>- Dokonuje trafnego wyboru koloru zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne.</li> <li>- Rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzenia.</li> <li>- Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykracza poza program np.:</li> <li>- Rozwiązuje zadania o dużym stopniu złożoności.</li> <li>- Omawia różnicę między postacią standardową a profesjonalną aplikacji <i>Kalkulator</i>.</li> <li>- Zamienia liczby w różnych systemach liczbowych.</li> <li>- Dostosowuje elementy okna programów do własnych potrzeb.</li> <li>- Wskazuje podobieństwa i różnice w znanych</li> </ul>

<p>- Kalkulator</p> <p>- Paint</p> <p>- WordPad</p> <p>(pakiet Office)</p> <p>- Word</p> <p>- Power Point</p> <p>- Microsoft Office Picture Manager</p>	<p>- Nazywa poznany edytor graficzny.</p> <p>- Uruchamia systemowy edytor tekstowy <i>WordPad</i>.</p> <p>- Pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków</p> <p>W aplikacji <i>WordPad</i> i <i>Word</i>.</p> <p>- Wyszukuje usterki w gotowym tekście i wprowadza poprawki.</p> <p>- Nazywa poznane edytory tekstowe.</p> <p>- Wskazuje elementy okna edytora tekstu.</p> <p>- Tworzy prostą prezentację w programie <i>Power Point</i> z gotowych szablonów.</p>	<p>elementów rysunku.</p> <p>- Wyjaśnia pojęcia: edytor grafiki, edytor tekstowy.</p> <p>- Wskazuje elementy okien programu graficznego, tekstowego.</p> <p>- Pisze tekst zgodnie z zasadami poprawnego wpisywania tekstu.</p> <p>- Dokonuje zmian w tekście, rysunku i zachowuje zmieniony plik na dysku.</p> <p>- Zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstowym.</p> <p>- Wykonuje operacje na bloku: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, wklejanie.</p> <p>- Wyjaśnia pojęcia: edytor tekstów, blok, wiersz, akapit.</p> <p>- Tworzy prostą prezentację w programie <i>Power Point</i></p> <p>- Wstawia kolejne slajdy w programie <i>Power Point</i>.</p>	<p>- Świadomie podejmuje decyzję o zapisywaniu lub rezygnacji z zapisu zmian w pliku na dysku.</p> <p>- Wskazuje inne programy graficzne.</p> <p>- Formatuje akapit według podanego wzoru.</p> <p>- Redaguje prosty list w programie <i>WordPad</i>.</p> <p>- wyjaśnia pojęcia: redagowanie i formatowanie tekstu.</p>	<p>edytora tekstu.</p> <p>- Umieszcza w tekście rysunki i inne obiekty.</p> <p>- Wskazuje podobieństwa i różnice między programami: <i>WordPad</i> i <i>Word</i>.</p> <p>- Zna inne zastosowania aplikacji prezentacja multimedialna.</p> <p>- Samodzielnie ustawia pokaz swojej prezentacji i czas przejścia slajdów.</p>	<p>programach graficznych.</p> <p>- Wyjaśnia pojęcia: mapa bitowa, piksel.</p> <p>- Dostosowuje paski narzędzi do swoich potrzeb.</p> <p>- Rozważnie dobiera projekty i układy prezentacji.</p> <p>- Dodaje dźwięki i filmy.</p> <p>- Przygotowuje pokaz multimedialny z pomocą rzutnika multimedialnego.</p> <p>- Przygotowuje zdjęcia za pomocą programu <i>Microsoft Office Picture Manager</i>.</p> <p>- Wyszukuje w sieci tabele z kodami kolorów i wykorzystuje w źródle WWW.</p> <p>- Zna różne formaty graficzne (.bmp, .jpg, gif, .swf) i wybiera najkorzystniejsze z nich do wykorzystania na własnej stronie WWW.</p> <p>- Wstawia animacje na własnej stronie WWW.</p> <p>- Tworzy własną stronę WWW i odsyłacze do innych linków.</p>
---	---	--	--	--	--

					- Tworzy urozmaicone układy animacji na swojej stronie WWW.
<b>4. Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji wg wskazówek nauczyciela.</li> <li>- Przegląda otwartą stronę WWW.</li> <li>- Wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, atlas geograficzny, gry.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obsługuje programy multimedialne.</li> <li>- Łączy się z Internetem wg wskazówek nauczyciela.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: programy multimedialne, programy edukacyjne, encyklopedie multimedialne, strona WWW.</li> <li>- Zna historię Internetu w Polsce i na Świecie.</li> <li>- Zna zasady netykiety.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Otwiera w przeglądarce stronę WWW o podanym adresie.</li> <li>- Wyszukuje odpowiednia informację w Internecie.</li> <li>- Wskazuje charakterystyczne elementy strony WWW.</li> <li>- Zapisuje pozyskane informacje i przechowuje w odpowiednich katalogach.</li> <li>- Stosuje zasady netykiety.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych i Internetu.</li> <li>- Zna budowę okna programu Internet Explorer i ustawia stronę startową.</li> <li>- Pozyskuje informacje w Internecie do tworzenia swoich prac.</li> <li>- Wyszukuje informacje do swoich prac w Katalogach stron w <i>Google</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykracza poza program np.:</li> <li>- Wykorzystuje wyszukane informacje ze zbiorów multimedialnych i Internetu do tworzenia własnych prezentacji.</li> <li>- Wskazuje gry o dużych walorach intelektualnych.</li> <li>- Potrafi zainstalować i odinstalować program.</li> <li>- Potrafi w zależności od potrzeb odszukać informacje w Encyklopedii PWN, WIEM 2005 i Atlasie geograficznym.</li> </ul>