`KLASA V - Maria Pająk - 2024/2025

| **Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** | **3** | **4** | | **5** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** |
| określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej, np. PC, Mac;  loguje się do szkolnej sieci komputerowej i prawidłowo kończy pracę z komputerem  uruchamia programy w wybrany sposób, np. klikając ikonę na pulpicie (lub kafelek na ekranie startowym), z wykazu programów w menu **Start** | zna w podstawowym zakresie działanie komputera;  rozróżnia elementy zestawu komputerowego;  omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy;  podaje przykłady komputerów przenośnych;  potrafi poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się  wymienia cechy środowiska graficznego;  wie, czym jest system operacyjny;  wie, na czym polega uruchamianie programów | wymienia nazwy niektórych części zamkniętych we wspólnej obudowie komputera (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy);  omawia cechy komputerów przenośnych, m.in.: takich jak laptop, tablet;  wymienia urządzenia mobilne;  wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym i przenosi je do pamięci komputera  zna rolę systemu operacyjnego;  wymienia cechy środowiska graficznego;  wie, na czym polega instalowanie i uruchamianie komputera i programu komputerowego;  wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii | | omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;  wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM;  omawia rodzaje dysków twardych;  wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym;  omawia cechy urządzeń mobilnych;  nagrywa krótkie filmy, korzystając z aparatu cyfrowego, smartfonu lub kamery cyfrowej  omawia funkcje systemu operacyjnego;  omawia ogólnie procesy zachodzące podczas włączenia komputera;  wyjaśnia, co dzieje się na ekranie monitora i w pamięci komputera podczas uruchamiania programu komputerowego;  wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej |
| **Operacje na plikach i folderach** | | | | |
| **2** | **3** | **4** | | **5** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** |
| wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej i wie, do czego służą  odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je;  tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu;  z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem **Schowka** do innego folderu na tym samym nośniku | omawia ogólnie nośniki pamięci masowej, m.in.: CD, DVD, urządzenie pendrive  swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik;  potrafi odpowiednio nazwać plik;  kopiuje pliki do innego folderu na tym samym nośniku;  wie, do czego służy folder **Kosz** i potrafi usuwać pliki | wie, co to jest pojemność nośników pamięci;  podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych  rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny;  kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardym na inny nośnik pamięci, wykorzystując **Schowek**;  potrafi skopiować pliki z dowolnego nośnika na dysk twardy;  zna przynajmniej dwie metody usuwania plików i folderów | | omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów nośników pamięci masowej;  wie, co to są zasoby komputera  kopiuje pliki z wykorzystaniem **Schowka** do innego folderu i na inny nośnik;  przenosi i usuwa pliki, stosując metodę **przeciągnij i upuść**;  zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach;  zmienia nazwę istniejącego pliku;  potrafi odzyskać plik umieszczony w **Koszu**;  kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki** | | | | |
| **2** | **3** | | **4** | **5** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| rysuje wielokąty, korzystając z narzędzia **Wielokąt**;  wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku;  tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku | korzystając ze wzorca, wybiera sposób rysowania wielokątów;  wie, jak zastosować narzędzie **Krzywa**;  przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane i obroty;  korzysta z narzędzia **Lupa** do powiększania obrazu;  tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki | | stosuje narzędzie **Krzywa** do tworzenia rysunków;  korzysta z **Pomocy** dostępnej w programach;  przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu;  wie, w jaki sposób dawniej tworzono obrazy;  wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki | analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;  przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu;  wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej;  wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki;  wyszukuje informacje na zadany temat, korzystając z **Pomocy**; drukuje rysunki |
| **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera** | | | | |
| **2** | **3** | **4** | | **5** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** |
| korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;  pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku;  tworzy programy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych;  zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela  tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika | korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń;  tworzy program sterujący obiektem na ekranie;  otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze  zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); | potrafi znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela;  wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;  stosuje instrukcje warunkowe w programie,  tworzy program sterujący obiektem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza;  tworzy program zawierający proste animacje;  objaśnia przebieg działania programów;  otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze  tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów;  tworzy grę na dwóch poziomach | | analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie;  potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;  dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze;  korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu;  próbuje tworzyć program optymalny; w razie potrzeby modyfikuje go;  potrafi skorzystać z **Pomocy** do programu;  projektuje historyjki i gry na kilku poziomach;  tworzy zmienne i stosuje je programie do określania warunków zakończenia gry;  potrafi zmieniać odpowiednio wartość licznika w trakcie działania programu;  dodaje dźwięki i narrację do historyjki i gry; stosuje złożone animacje |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu** | | | | |
| **2** | **3** | **4** | | **5** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | | **Uczeń:** |
| pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;  formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki;  wstawia do tekstu rysunek clipart;  zapisuje dokument tekstowy w pliku;  korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje **WordArty** do wykonania ozdobnych napisów | wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując **Schowek**;  wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty **WordArt**;  wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem;  korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym w ćwiczeniu;  pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią*;*  wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie;  tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu **WordArty**;  korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy;  współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe | wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;  stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem;  przegląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów;  wstawia do tekstu obraz z pliku;  zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie);  dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;  wykonuje obramowanie strony;  wykorzystuje **Kształty** (**Autokształty**) np. do przygotowania komiksu;  zmienia istniejący tekst na **WordArt**;  zna budowę tabeli i pojęcia: *wiersz*, *kolumna*, *komórka*;  wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;  zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą;  drukuje dokumenty tekstowe;  planuje pracę nad projektem;  gromadzi i selekcjonuje materiały do przygotowania projektu | | analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;  omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;  stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;  zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania);  potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program;  dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu – zależnie od treści;  modyfikuje wygląd **WordArtu**;  modyfikuje tabelę, m.in.: dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki;  korzysta z **Kształtów** dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym;  potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je rozgrupować;  stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu), tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące;  wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu |

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował przewidziany podstawą programową materiał w 100%.