

Wymagania Edukacyjne z Informatyki

Klasa 5 Szkoły Podstawowej

Zasady oceniania i konstrukcja wymagań: Dokument został opracowany zgodnie z metodyką opartą na taksonomii wymagań (od zapamiętania do tworzenia). Obowiązuje zasada hierarchiczności – wymagania na wyższą ocenę zawierają w sobie umiejętności z poziomów niższych. Ocena ucznia jest odzwierciedleniem poziomu osiągnięć i posiadanych kompetencji, diagnozowanych na podstawie wykonywanych zadań.

Dostosowanie wymagań edukacyjnych dla uczniów z SPE

W przypadku uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (posiadających orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego, opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej lub objętych pomocą psychologiczno-pedagogiczną), wymagania dostosowuje się do ich indywidualnych możliwości psychofizycznych. Główne formy dostosowań:

- **Wydłużenie czasu pracy:** Zapewnienie dodatkowego czasu na wykonanie ćwiczeń praktycznych i zadań na sprawdzianach.
- **Pomoc nauczyciela:** Indywidualne wsparcie, dodatkowe i ukierunkowane wyjaśnianie poleceń, dzielenie złożonych zadań na mniejsze, łatwiejsze etapy.
- **Docenianie wysiłku i zaangażowania:** Ocenie podlega przede wszystkim wkład pracy i indywidualne postępy ucznia. Tolerancja w ocenie estetyki prac (np. u uczniów z zaburzeniami motoryki małej).
- **Formy sprawdzania wiedzy:** Możliwość zaliczania materiału w mniejszych partiach, łagodniejsze kryteria oceny błędów wynikających ze specyficznych trudności w uczeniu się (np. dysleksja - błędy literowe w nazwach plików czy tekstach).
- **Indywidualizowane tempo:** Dostosowanie tempa realizacji zadań oraz stopnia ich trudności do bieżących możliwości i predyspozycji ucznia.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
2 – dopuszczający (poziom zapamiętywania / odtwarzania)	Uczeń rozpoznaje podstawowe narzędzia i wykonuje proste działania według poznanych wzorów, czyli: • zmienia krój oraz wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • tworzy listy jednopoziomowe wykorzystując narzędzie Numerowanie, • określa z jakich elementów składa się tabela oraz wstawia prostą tabelę, • zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, • wstawia do dokumentu tekstowego kształty oraz dodaje obrazy z pliku, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej i wpisuje tytuł, • wstawia obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną zawierającą zdjęcia, muzykę i film z pliku, • pobiera obrazy z internetu i korzysta z nich podczas tworzenia prezentacji, • ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, • wczytuje elementy graficzne do tworzonej przez siebie gry.
3 – dostateczny (poziom rozumienia)	Uczeń rozumie zastosowanie narzędzi informatycznych i stosuje je w przewidywalnych, typowych sytuacjach, czyli: • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt oraz formatuje go, • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu, • dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze w tabeli, • ustawia styl tabeli korzystając z szablonów dostępnych w edytorze, • dodaje obramowanie strony oraz zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych w tekście, • wybiera i zmienia motyw prezentacji (oraz jego wersję kolorystyczną) z gotowych szablonów, • dodaje podpisy pod zdjęciami i zmienia układ obrazów w albumie fotograficznym, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, przejścia między slajdami oraz proste animacje, • ustawia odtwarzanie dźwięków w pętli oraz na wielu slajdach prezentacji.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
4 – dobry (poziom zastosowania)	Uczeń sprawnie wykorzystuje poznane wiadomości do rozwiązywania typowych zadań praktycznych, czyli: • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, • wyrównuje akapit na różne sposoby, • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu odpowiednimi narzędziami, • zmienia kolor cieniowania komórek i obramowania w tabeli oraz formatuje w niej tekst, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtów oraz obiektów WordArt, • dostosowuje wygląd i położenie obrazów w prezentacji dbając o estetykę i czytelność, • formatuje wstawione zdjęcia przy użyciu dedykowanej karty Formatowanie, • określa optymalny czas trwania przejść między slajdami oraz animacji, • zapisuje wykonaną prezentację multimedialną jako plik wideo, • analizuje problem, przedstawia różne sposoby jego rozwiązania i wybiera najlepszy z nich.
5 – bardzo dobry (poziom analizy i rozwiązywania problemów)	Uczeń analizuje zależności informatyczne, wyciąga wnioski, dobiera metody i uzasadnia swoje działania, czyli: • formatuje dokument tekstowy rygorystycznie według wytycznych nauczyciela, • podczas edycji wykorzystuje tzw. twardą spację, miękki enter oraz opcję Pokaż wszystko, • samodzielnie definiuje listy wielopoziomowe i dobiera ich rodzaj do dokumentu, • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do ręcznego dodawania, usuwania i zmiany wyglądu linii tabeli, • wykonuje podstawową obróbkę graficzną wstawionych obrazów bezpośrednio w edytorze, • dobiera układ i kolorystykę slajdów, wstawia odpowiednie elementy uzupełniające dla wzmocnienia przekazu, • dodaje dźwięki specjalne do przejść i animacji oraz modyfikuje ustawienia multimedialnych (wideo/audio), • modyfikuje kolejność i czas trwania animacji w celu dopasowania ich do przedstawianej historii, • buduje poprawnie skrypty w środowisku programowania (np. w Scratchu) liczące parametry takie jak długość trasy, • rozbudowuje przygotowane programy i dodaje kolejne poziomy do tworzonych gier.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
6 – celujący (poziom tworzenia i ewaluacji)	Uczeń samodzielnie planuje strategie rozwiązań, twórczo wykorzystuje wiedzę i działa w sytuacjach nietypowych, czyli: • rozwiązuje złożone i nietypowe problemy informatyczne wymagające samodzielnego poszukiwania informacji, • samodzielnie projektuje, koduje i weryfikuje zaawansowane gry/aplikacje w języku programowania wizualnego, z dbałością o detale logiki i interakcję obiektów, • ocenia poprawność i optymalizuje stworzone algorytmy własne i cudze (ewaluacja i poprawianie błędów), • tworzy oryginalne, innowacyjne projekty tekstowe i multimedialne z zachowaniem najwyższych standardów formatowania i estetyki, • wykazuje się wysoką świadomością przestrzegania praw autorskich i etykietą w środowisku cyfrowym, • skutecznie podejmuje się wyzwań i zadań o podwyższonym stopniu trudności lub bierze udział w szkolnych i pozaszkolnych konkursach informatycznych z sukcesami.