

Przedmiot: Informatyka/ Klasa: 5

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO OTRZYMANIA ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH
OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z INFORMATYKI W KLASIE 5**

Lp.	Temat Omawiane zagadnienia	WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY				
		Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
		Uczeń:				
1.	Zaczynamy! Przypomnienie zasad BHP. Zachowanie prawidłowej postawy przed komputerem. Elementy jednostki centralnej komputera i urządzenia zewnętrznego. Ochrona przed wirusami.	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje się do zasad BHP • wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem • przyjmuje poprawną postawę podczas pracy z komputerem 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania • wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem • opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania
2.	Biblioteka z obrazkami. Wprowadzenie do grafiki wektorowej. Biblioteka klipartów.	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia bibliotekę klipartów 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w

			wektorowej		pliku SVG	edytorze tekstu
3.	W świecie komiksów. Tworzenie historyjki obrazkowej w edytorze tekstu. Wstawianie i formatowanie obrazków wektorowych oraz obiektów typu objaśnienia i pola tekstowe.	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu • wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • samodzielnie uruchamia edytor tekstu • wstawia do dokumentu rysunki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia • formatuje osadzone obiekty 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami
4.	Fotografia mobilna. Zasady dobrej kompozycji obrazu. Wykonywanie zdjęć standardowych i panoramicznych za pomocą urządzenia mobilnego z systemem Android. Modyfikowanie zdjęć w systemie Android.	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • świadomie wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • stosuje zasadę trójpodziału na etapie wykonywania zdjęcia 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • modyfikuje zdjęcia w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu
5.	Modyfikowanie obrazu. Dobór poprawnego kadru obrazu. Modyfikowanie podstawowych parametrów (jasność, kontrast, nasycenie barw). Usuwanie niepotrzebnych szczegółów obrazu przez klonowanie.	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia Photopeę – program graficzny działający w trybie online • otwiera obrazy do edycji w programie Photopea 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • poprawia kadr obrazu, stosując odpowiednie narzędzia programu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw) • usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • modyfikuje obrazy, stosując filtry dostępne w programie

	Zmiana charakteru obrazu przez stosowanie filtrów.					
6.	Kiedy do mnie piszesz. Poczta elektroniczna. Zasady tworzenia bezpiecznego hasła. Wysyłanie i odbieranie listów elektronicznych. Dołączanie plików do wysyłanych e-maili. Zapisywanie załączników. Zasady netykiety dotyczące prowadzenia korespondencji elektronicznej.	<ul style="list-style-type: none"> • zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wysyła i odbiera wiadomości e-mail 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • stosuje „mailową etykietę” • wysyła i odbiera wiadomości e-mail z załącznikami 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników • wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej
7.	Szkoła w sieci. Zasady działania sieci komputerowych. Serwer i ruter. Podział sieci na lokalne i rozległe. Zasady korzystania z sieci podczas nauki z uwzględnieniem nauczania w trybie zdalnym.	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa • wyjaśnia znaczenie pojęcia rozległa sieć komputerowa 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer) 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania
8.	Praca zdalna. Tworzenie listy kontaktów i korzystanie z niej. Porozumiewanie się za pośrednictwem	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e-mail 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie tworzy listę kontaktów na swoim koncie pocztowym 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • potrafi zainicjować i prowadzić rozmowę w ramach usługi Czat 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • sprawnie koordynuje pracę

	czatu. Korzystanie z programów do wideokonferencji.		<ul style="list-style-type: none"> • tworzy grupy odbiorców 	korespondencji e-mail <ul style="list-style-type: none"> • potrafi dołączyć do rozmowy w ramach usługi Czat • potrafi dołączyć do wideokonferencji 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi zainicjować wideokonferencję 	grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej
9.	Co kraj, to obyczaj. Zasady netykiety. Zachowanie podczas lekcji zdalnych.	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci • bierze udział w ewentualnych zajęciach online 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej • wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień • w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu • wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z Internetu • w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • wymienia zalety korzystania z Internetu w wybranych obszarach zagadnień • wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci • uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • aktywnie uczestniczy w dyskusji • przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie • stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online
10.	Zróbmy to razem. Praca w chmurze z wykorzystaniem aplikacji Dokumenty	<ul style="list-style-type: none"> • objaśnia, czym są Dokumenty Google 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • korzysta w 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • potrafi pracować w chmurze i 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • sprawnie posługuje się aplikacjami online 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • biegle posługuje

	Google. Przechowywanie dokumentów		podstawowym zakresie z Dokumentów Google	umieszczać w niej dokumenty • samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia	podczas wspólnej pracy	się aplikacjami Dokumenty Google i Dysk Google
11.	Wirtualne wędrówki. Zwiedzanie świata za pomocą Map Google. Korzystanie z usługi Google Street View. Korzystanie z aplikacji Tłumacz Google.	• korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • wyszukuje w Internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji	• spełnia kryteria oceny dobrej • sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google
12.	Podróże z Google Earth. Podróżowanie w Internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera. Nagrywanie wycieczki. Wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie.	• z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth Pro	• samodzielnie korzysta z programu Google Earth Pro • wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie	• spełnia kryteria oceny dobrej • nagrywa wirtualne wycieczki	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym
13.	Ruchome obrazy. Animowanie duszków za pomocą programowania sekwencji ruchów. Rysowanie w trybie wektorowym. Zmiana kostiumów duszka.	• z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki	• w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch • tworzy kostium duszka według podanego wzoru	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • powiela i modyfikuje kostium duszka	• spełnia kryteria oceny dobrej • tworzy skrypt animujący duszka • koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka • tworzy estetyczną pracę z płynną	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej

					animacją	
14.	Multimedialny komiks. Przygotowanie animowanego komiksu. Wczytywanie duszków z dysku. Tworzenie dialogu poprzez nadawanie i odbieranie komunikatów.	<ul style="list-style-type: none"> • pobiera duszki z serwisu openclipart.org • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki • z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika) 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • testuje program – panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi
15.	Wirujące wiatraki. Przygotowanie historyjki ze zmiennym tłem. Oprogramowanie zmiany tła. Rysowanie w trybie wektorowym. Planowanie i realizowanie akcji na scenie z wykorzystaniem komunikatów.	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu • duplikuje duszki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonala 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialog
16.	Graj melodie. Wykorzystanie rozszerzenia Muzyka. Odgrywanie nut. Alfabet muzyczny Scratcha. Tworzenie nowych bloków i wykorzystywanie ich w	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki • odtwarza pojedyncze nuty 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • układa melodie z nut w blokach 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Muzyka, Wygląd i Moje bloki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka

	skryptach. Definiowanie bloków do odgrywania melodii.					
17.	Wyścig starych samochodów. Tworzenie animowanej symulacji wyścigów samochodowych. Ustawienie punktu zaczepienia. Tworzenie zmiennych. Wykorzystanie losowości do określenia prędkości samochodów.	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch • wstawia duszki z biblioteki i je powiela 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • operuje losowością i zmiennymi 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy
18.	Zbieranie jabłek. Projektowanie gry w Scratchu. Sterowanie ruchem duszka za pomocą klawiszy kierunkowych. Wykorzystywanie czujników do tworzenia oczekiwanych zdarzeń. Tworzenie licznika.	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • wykorzystuje zmienne i tworzy licznik 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów
19.	Liczenie jabłek. Poprawianie, doskonalenie, opisywanie i udostępnianie gry utworzonej w Scratchu. Uruchamianie pomiaru czasu.	<ul style="list-style-type: none"> • bada i analizuje działanie projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • eliminuje usterki i poprawia projekt 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • uruchamia pomiar czasu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • rozwija projekt gry według własnych pomysłów
20.	Gwiazdy i gwiazdeczki.	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia duszka i 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria

	Ustawienie punktu zaczepienia. Tworzenie bloku rysowania. gwiazdki. Wykorzystanie komunikatu do rozpoczęcia rysowania na scenie.	tło z biblioteki	oceny dopuszczającej • z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny	oceny dostatecznej • definiuje nowy blok rysowania gwiazdek	oceny dobrej • wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe	oceny bardzo dobrej • dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów
21.	Poznaj Europę. Przygotowywanie wykresów liniowych. Formatowanie i przekształcanie. Analiza danych na wykresie.	• w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wyszukuje w Internecie informacje na podany temat	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • analizuje znalezione informacje	• spełnia kryteria oceny dobrej • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie
22.	Perły Europy. Wykorzystanie grafiki w tabeli arkusza kalkulacyjnego. Interpretowanie i przetwarzanie wyszukanych informacji.	• w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji sąsiadujących z Polską	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wyszukuje w Internecie informacje na podany temat	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • analizuje znalezione informacje	• spełnia kryteria oceny dobrej • na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach
23.	Wykreślanie świata. Zbieranie i analiza danych pochodzących ze źródeł	• z pomocą nauczyciela wyszukuje w Internecie	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • samodzielnie	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • tworzy i modyfikuje w	• spełnia kryteria oceny dobrej • wykorzystuje formuły i sortuje	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • pracuje w

	internetowych. Tworzenie wykresów w arkuszu. Praca nad wspólnym dokumentem w chmurze.	informacje na podany temat • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego	wyszukuje w Internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień	arkusza kalkulacyjnym proste wykresy liniowe • analizuje dane na podstawie wykresu	dane	chmurze • tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych
24.	Posłuchaj i powiedz. Nagrywanie dźwięku i synteza mowy w systemie Windows. Rozpoznawanie mowy w systemach Windows i Android.	• podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera • nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym	• spełnia kryteria oceny dobrej • biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły
25.	Dźwięki wokół nas. Cyfrowy zapis dźwięków. Formaty dźwiękowe. Kompresja plików audio. Instalowanie i korzystanie z programu Audacity.	• wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych • uruchamia program Audacity	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wymienia formaty plików dźwiękowych • nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych • instaluje program Audacity	• spełnia kryteria oceny dobrej • przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum)	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity
26.	Dźwięki w plikach i w Internecie. System pomocy programu Audacity. Zapisywanie plików audio MP3. Internetowy	• zapisuje dźwięk w formacie MP3	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • modyfikuje dźwięk w programie	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji	• spełnia kryteria oceny dobrej • korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • tworzy nagrania w wybranych formatach i

	dyktafon. Korzystanie z serwisu YouTube oraz radia online.		Audacity	online		wykorzystuje je w innych aplikacjach
27.	Jak powstaje film ze zdjęć? Przygotowanie projektu i scenariusza filmu z wybranych zdjęć. Tworzenie filmu. Dodawanie efektów specjalnych.	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor wideo • z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje scenariusz filmu • samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć • korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • tworzy płynne przejścia między zdjęciami 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo • wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie • tworzy estetyczną i ciekawą pracę 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • biegle posługuje się aplikacją Edytor wideo
28.	Trzy, dwa, jeden... Nagrywanie audionarracji i wideonarracji. Edycja filmu.	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo • nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji • dodaje do filmu narrację 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym • zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca • tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu

29.	Projekt „Blaski i cienie Internetu”. Porządkowanie materiałów dotyczących korzyści i niebezpieczeństw wynikających z użytkowania Internetu. Przygotowanie prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> • określa zalety Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • określa zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • prowadzi prezentację 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji
-----	--	--	---	--	---	---

Ocena „niedostateczny”

Ocenę „niedostateczny” uzyskuje uczeń, który nie zdobył wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego kształcenia. W trakcie pracy na lekcji nie wykazuje zaangażowania, przeważnie jest nieprzygotowany do zajęć i lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.