

## Wymagania edukacyjne na oceny roczne z informatyki w roku szkolnym 2024-2025 dla klasy 5

<p><b>16. Fotografia mobilna</b> -Robienie i modyfikowanie zdjęć za pomocą urządzenia mobilnego z systemem Android</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z większości dostępnych funkcje aparatu fotograficznego urządzenia mobilnym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym;</li> <li>• biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym.</li> </ul>
<p><b>17. Modyfikowanie obrazu</b> Kadrowanie i korygowanie zdjęć, usuwanie detali, stosowanie filtrów i masek – edytor grafiki, np. PhotoFiltre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera kadry i przycina obraz;</li> <li>• stosuje niektóre filtry.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• biegle posługuje się programem PhotoFiltre;</li> <li>• poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt.</li> </ul>
<p><b>18. Jak powstaje film ze zdjęć?</b> -Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów, np. Movie Maker</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela uruchamia program Movie Maker;</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje scenariusz filmu;</li> <li>• korzysta w podstawowym zakresie z programu Movie Maker.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy płynne przejścia między zdjęciami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo;</li> <li>• wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie;</li> <li>• tworzy estetyczną i ciekawą pracę.</li> </ul>	
<p><b>19. Trzy, dwa, jeden...</b> -Nagrywanie audionarracji i wideonarracji – edytor filmów, np. Movie Maker</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Movie Maker.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji;</li> <li>• dodaje do filmu narrację.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym;</li> <li>• zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca;</li> <li>• tworzy jasny i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu.</li> </ul>

				<p>staranny przekaz multimedialny.</p>	
--	--	--	--	--	--

<p><b>20. Wyścigi starych samochodów</b> -Wykorzystanie losowości do tworzenia symulacji</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• operuje losowością i zmiennymi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.</li> </ul>
<p><b>21. Zbieranie jablek</b> -Projektowanie gry</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje zmienne i tworzy licznik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów.</li> </ul>
<p><b>22. Liczenie jablek</b> -Poprawianie i doskonalenie gry</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bada i analizuje działanie projektu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eliminuje usterki i poprawia projekt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia pomiaru czasu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje działanie gotowego projektu;</li> <li>• udostępnia projekt w serwisie Scratcha.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwija projekt gry według własnych pomysłów.</li> </ul>
<p><b>23. Pawie oczka</b> -Rysowanie figur złożonych z kół i okręgów</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupy Pisak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia grubość pisaka.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• układa skrypty rysowania tarczy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• układa skrypty rysowania pawich oczek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów</li> </ul>
<p><b>24. Gwiazdy i gwiazdeczki</b> Tworzenie nowych bloków</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia duszka i tło z biblioteki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• definiuje nowy blok rysowania gwiazdek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.</li> </ul>
<p><b>25. Wirtualne wędrówki</b> -Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera – usługa Google Street View i aplikacja Tłumacz Google</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• biegłe posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google.</li> </ul>
<p><b>26. Podróże z Google Earth</b> -Podróżowanie w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nagrywa wirtualne wycieczki.</li> </ul>	

odległości na trójwymiarowej mapie – aplikacja Google Earth					
<b>27. Poznaj Europę</b> Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej;</li> <li>• w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje w internecie informacje na podany temat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje znalezione informacje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie.</li> </ul>
<b>28. Perły Europy</b> Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint, edytor filmów, np. Movie Maker	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje w internecie informacje na podany temat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje znalezione informacje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską.</li> </ul>
<b>29. Wykreślanie świata</b> -Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel; praca nad wspólnym dokumentem w chmurze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat;</li> <li>• w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe;</li> <li>• analizuje dane na podstawie wykresu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje formuły i sortuje dane.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje w chmurze.</li> </ul>

<p><b>30. Projekt:</b>  <b>Blaski i cienie internetu</b>  -Całoroczny projekt uczniowski – edytor tekstu, np. Microsoft Word, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa zalety internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prowadzi prezentację.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji;</li> <li>• sprawnie prowadzi pokaz.</li> </ul>
--	---	---	--	---	--