

## OCENIANIE I KLASYFIKOWANIE Z INFORMATYKI W KLASIE 5. Rok szkolny 2024/ 2025

### 1. WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO OTRZYMANIA PRZEZ UCZNIĄ POSZCZEGÓLNYCH ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z INFORMATYKI, WYNIKAJĄCYCH Z REALIZOWANEGO PROGRAMU NAUCZANIA.

Prezentowane wymagania edukacyjne są zintegrowane z planem wynikowym, będącym propozycją realizacji materiału zawartego w podręczniku *Informatyka* do klasy 5. Wymagania dostosowano do sześciostopniowej skali ocen.

<i>Numer i temat lekcji</i>	<i>Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)</i>	<i>Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)</i>	<i>Wymagania rozszerzające (ocena dobra)</i>	<i>Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)</i>	<i>Wymagania wykraczające (ocena celująca)</i>
	<i>Uczeń:</i>	<i>Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą, oraz:</i>	<i>Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną, oraz:</i>	<i>Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą oraz:</i>	<i>Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą, oraz:</i>
<b>I PÓŁROCZE</b>					
Lekcje z aplikacjami					
<b>Temat 1.</b> <b>Zaczynamy!</b> <i>(Przypomnienie zasad BHP. Zachowanie prawidłowej postawy przed komputerem. Elementy jednostki centralnej komputera i urządzenia zewnętrznego. Ochrona przed wirusami.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem</li> <li>▪ przyjmuje poprawną postawę podczas pracy z komputerem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania</li> <li>▪ wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem</li> <li>▪ opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania</li> </ul>
<b>Temat 2.</b> <b>Biblioteka z obrazkami</b> <i>(Wprowadzenie do grafiki wektorowej. Biblioteka klipartów.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uruchamia bibliotekę klipartów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki wektorowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu</li> </ul>

<p><b>Temat 3.</b> <b>W świecie komiksów</b> (Tworzenie historyjki obrazkowej w edytorze tekstu. Wstawianie i formatowanie obrazków wektorowych oraz obiektów typu objaśnienia i pola tekstowe.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu</li> <li>▪ wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ samodzielnie uruchamia edytor tekstu</li> <li>▪ wstawia do dokumentu rysunki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia</li> <li>▪ formatuje osadzone obiekty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami</li> </ul>
<p><b>Temat 4.</b> <b>Fotografia mobilna</b> (Zasady dobrej kompozycji obrazu. Wykonywanie zdjęć standardowych i panoramicznych za pomocą urządzenia mobilnego z systemem Android. Modyfikowanie zdjęć w systemie Android)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ świadomie wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ stosuje zasadę trójkąta na etapie wykonywania zdjęcia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ modyfikuje zdjęcia w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu</li> </ul>
<p><b>Temat 5.</b> <b>Modyfikowanie obrazu</b> (Dobór poprawnego kadru obrazu. Modyfikowanie podstawowych parametrów (jasność, kontrast, nasycenie barw). Usuwanie niepotrzebnych szczegółów obrazu przez klonowanie. Zmiana charakteru obrazu przez stosowanie filtrów.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uruchamia Photopeę – program graficzny działający w trybie online</li> <li>▪ otwiera obrazy do edycji w programie Photopea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poprawia kadr obrazu, stosując odpowiednie narzędzia programu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw)</li> <li>▪ usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ modyfikuje obrazy, stosując filtry dostępne w programie</li> </ul>
<b>Lekcje w sieci</b>					
<p><b>Temat 6.</b> <b>Kiedy do mnie piszesz?</b> (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.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wysyła i odbiera wiadomości e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ stosuje „mailową etykietę”</li> <li>▪ wysyła i odbiera wiadomości e-mail z załącznikami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników</li> <li>▪ wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej</li> </ul>
<p><b>Temat 7.</b> <b>Szkoła w sieci</b> (Zasady działania sieci komputerowych. Serwer i ruter. Podział sieci na lokalne i rozległe.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania</li> </ul>

<i>Zasady korzystania z sieci podczas nauki z uwzględnieniem nauczania w trybie zdalnym.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia znaczenie pojęcia rozległa sieć komputerowa</li> </ul>	serwer)	funkcjonalności		
<b>Temat 8.</b> <b>Praca zdalna</b> <i>(Tworzenie listy kontaktów i korzystanie z niej. Porozumiewanie się za pośrednictwem czatu. Korzystanie z programów do wideokonferencji.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy grupy odbiorców</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania korespondencji e-mail</li> <li>▪ potrafi dołączyć do rozmowy w ramach usługi Czat</li> <li>▪ potrafi dołączyć do wideokonferencji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ potrafi zainicjować i prowadzić rozmowę w ramach usługi Czat</li> <li>▪ potrafi zainicjować wideokonferencję</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sprawnie koordynuje pracę grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej</li> </ul>
<b>Temat 9.</b> <b>Co kraj, to obyczaj</b> <i>(Zasady netykiety. Zachowanie podczas lekcji zdalnych.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci</li> <li>▪ bierze udział w ewentualnych zajęciach online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej</li> <li>▪ wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień</li> <li>▪ w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu</li> <li>▪ wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu</li> <li>▪ w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień</li> <li>▪ wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci</li> <li>▪ uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ aktywnie uczestniczy w dyskusji</li> <li>▪ przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie</li> <li>▪ stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online</li> </ul>
<b>Temat 10.</b> <b>Zróbmy to razem</b> <i>(Praca w chmurze z wykorzystaniem aplikacji Dokumenty Google. Przechowywanie dokumentów.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ objaśnia, czym są Dokumenty Google</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty</li> <li>▪ samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas wspólnej pracy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google i Dysk Google</li> </ul>
<b>Temat 11.</b> <b>Wirtualne wędrowki</b> <i>(Zwiedzanie świata za pomocą Map Google. Korzystanie z usługi Google Street View. Korzystanie z aplikacji Tłumacz Google.)</i>	<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>▪ biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google</li> </ul>
<b>Temat 12.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ z pomocą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyznacza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ nagrywa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przygotowuje</li> </ul>

<b>Podróże z Google Earth</b> ( <i>Podróżowanie w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera. Nagrywanie wycieczki. Wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie.</i> )	nauczyciela korzysta z programu Google Earth Pro	funkcję nawigacji i panel <b>Warstwy</b>	odległości na trójwymiarowej mapie	wirtualne wycieczki	tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym
<b>Lekcje ze Scratchem</b>					
<b>Temat 13.</b> <b>Ruchome obrazki</b> ( <i>Animowanie duszków za pomocą programowania sekwencji ruchów. Rysowanie w trybie wektorowym. Zmiana kostiumów duszka.</i> )	▪ z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki	▪ tworzy kostium duszka według podanego wzoru	▪ powiela i modyfikuje kostium duszka	▪ tworzy skrypt animujący duszka ▪ koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka ▪ tworzy estetyczną pracę z płynną animacją	▪ wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej
<b>Temat 14.</b> <b>Multimedialny komiks</b> ( <i>Przygotowanie animowanego komiksu. Wczytywanie duszków z dysku. Tworzenie dialogu poprzez nadawanie i odbieranie komunikatów.</i> )	▪ z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki ▪ z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki	▪ z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika)	▪ wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu	▪ testuje program – panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych	▪ kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi
<b>Temat 15.</b> <b>Wirujące wiatraki</b> ( <i>Przygotowanie historyjki ze zmiennym tłem. Oprogramowanie zmiany tła. Rysowanie w trybie wektorowym. Planowanie i realizowanie akcji na scenie z wykorzystaniem komunikatów.</i> )	▪ z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu	▪ duplikuje duszki	▪ steruje duszkami za pomocą bloków z grupy <b>Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola</b>	▪ testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonalenia	▪ kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi
<b>II PÓLROCZE</b>					
<b>Temat 16.</b> <b>Graj melodie</b> ( <i>Wykorzystanie rozszerzenia Muzyka. Odgrywanie nut. Alfabet muzyczny Scratcha. Tworzenie nowych bloków i wykorzystywanie ich w skryptach. Definiowanie bloków do odgrywania melodii.</i> )	▪ z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki	▪ odtwarza pojedyncze nuty	▪ układa melodie z nut w blokach	▪ buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy <b>Muzyka, Wygląd i Moje bloki</b>	▪ realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia <b>Muzyka</b>
<b>Temat 17.</b> <b>Wyścig starych samochodów</b>	▪ z pomocą nauczyciela rysuje scenę	▪ wstawia duszki z biblioteki i je powiela	▪ wykorzystuje bloki z grupy <b>Kontrola,</b>	▪ operuje losowością i zmiennymi	▪ kreatywnie podchodzi do zadania,

<i>(Tworzenie animowanej symulacji wyścigów samochodowych. Ustawienie punktu zaczepienia. Tworzenie zmiennych. Wykorzystanie losowości do określenia prędkości samochodów.)</i>	w edytorze grafiki środowiska Scratch		<b>Ruch i Czujniki</b>		dodając własne elementy
<b>Temat 18.</b> <b>Zbieranie jabłek</b> <i>(Projektowanie gry w Scratchu. Sterowanie ruchem duszka za pomocą klawiszy kierunkowych. Wykorzystywanie czujników do tworzenia oczekiwanych zdarzeń. Tworzenie licznika.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z bloków z grupy <b>Ruch</b> 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>
<b>Temat 19.</b> <b>Liczenie jabłek</b> <i>(Poprawianie, doskonalenie, opisywanie i udostępnianie gry utworzonej w Scratchu. Uruchamianie pomiaru czasu.)</i>	<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 pomiar czasu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwija projekt gry według własnych pomysłów</li> </ul>
<b>Temat 20.</b> <b>Gwiazdy i gwiazdeczki</b> <i>(Ustawienie punktu zaczepienia. Tworzenie bloku rysowania gwiazdki. Wykorzystanie komunikatu do rozpoczęcia rysowania na scenie.)</i>	<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 skrypty 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> dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów</li> </ul>
<b>Lekcje z liczbami</b>					
<b>Temat 21.</b> <b>Poznaj Europę</b> <i>(Wykorzystanie grafiki w tabeli arkusza kalkulacyjnego. Interpretowanie i przetwarzanie wyszukanych informacji..)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego</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>Temat 22.</b> <b>Perły Europy</b> <i>(Wykorzystanie grafiki w tabeli arkusza kalkulacyjnego. Interpretowanie i przetwarzanie wyszukanych informacji.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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>Temat 23.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>w podstawowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>pracuje</li> </ul>

<b>Wykreślanie świata</b> (Zbieranie i analiza danych pochodzących ze źródeł internetowych. Tworzenie wykresów w arkuszu. Praca nad wspólnym dokumentem w chmurze.)	zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego	wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień	i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ analizuje dane na podstawie wykresu</li> </ul>	formuły i sortuje dane	w chmurze <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych</li> </ul>
<b>Lekcje z multimediami</b>					
<b>Temat 24.</b> <b>Posłuchaj i powiedz</b> (Nagrywanie dźwięku i synteza mowy w systemie Windows. Rozpoznawanie mowy w systemach Windows i Android.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły</li> </ul>
<b>Temat 25.</b> <b>Dźwięki wokół nas</b> (Cyfrowy zapis dźwięków. Formaty dźwiękowe. Kompresja plików audio. Instalowanie i korzystanie z programu Audacity)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uruchamia program Audacity</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia formaty plików dźwiękowych <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ instaluje program Audacity</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity</li> </ul>
<b>Temat 26.</b> <b>Dźwięki w plikach i w internecie</b> (System pomocy programu Audacity. Zapisywanie plików audio MP3. Internetowy dyktafon. Korzystanie z serwisu YouTube oraz radia online.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zapisuje dźwięk w formacie MP3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ modyfikuje dźwięk w programie Audacity</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach</li> </ul>
<b>Temat 27.</b> <b>Jak powstaje film ze zdjęć?</b> (Przygotowanie projektu i scenariusza filmu z wybranych zdjęć. Tworzenie filmu. Dodawanie efektów specjalnych.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo</li> </ul> </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 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy estetyczną i ciekawą pracę</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ biegle posługuje się aplikacją Edytor wideo</li> </ul>
<b>Temat 28.</b> <b>Trzy, dwa, jeden...</b> (Nagrywanie audionarracji i wideonarracji. Edycja filmu.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Edytor</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu</li> </ul>

	wideo		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dodaje do filmu narrację</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca</li> <li>▪ tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny</li> </ul>	
<p><b>Temat 29.</b>  <b>Projekt Blaski i cienie internetu</b>  (Porządkowanie materiałów dotyczących korzyści i niebezpieczeństw wynikających z użytkowania internetu.  Przygotowanie prezentacji.)</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> </ul>

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:

- Praca na lekcji
- Zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji,
- inne np. projekty edukacyjne, udział w konkursach

Warunki i tryb otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny - STATUT SZKOŁY §47