

## Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy V

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>					
Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word.	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój oraz wielkość czcionki;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu;</li> <li>zmienia kolor tekstu;</li> <li>wyrównuje akapit na różne sposoby;</li> <li>umieszcza w dokumencie obiekt <i>WordArt</i> i formatuje go;</li> <li> dodaje wcięcia na początku akapitów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skróty klawiszowe oraz tzw. twardą spację i miękki enter podczas pracy w edytorze tekstu;</li> <li>sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych;</li> <li>używa opcji <i>Pokaż wszystko</i> do sprawdzenia formatowania tekstu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki;</li> </ul> <p style="text-align: center;">I półrocze</p>
Komórki, do szeregu! Świat tabel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy, z których składa się tabela;</li> <li>wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje i usuwa z tabeli kolumny i wiersze;</li> <li>wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania;</li> <li>formatuje tekst w komórkach;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z narzędzia <i>Rysuj tabelę</i> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym;</li> </ul>
Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia tło strony dokumentu;</li> <li> dodaje do tekstu obraz z pliku;</li> <li>wstawia do dokumentu kształty;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje obramowanie strony;</li> <li>zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa narzędzi z karty <i>Formatowanie</i> do podstawowej obróbki graficznej obrazów;</li> </ul>	
<b>Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</b>					
Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustala cel wyznaczonego zadania;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki;</li> <li>osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia;</li> <li>wybiera najlepszą trasę wycieczki;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formułuje złożone problemy dotyczące tego tematu i potrafi je rozwiązać;</li> </ul>
W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu;</li> <li> dodaje do projektu postać z biblioteki;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje tło gry np. w programie Paint;</li> <li>ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje drugi poziom gry;</li> <li>używa zmiennych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu;</li> </ul>
Scena niezłym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie;</li> <li>korzysta z bloków z kategorii <i>Pisak</i> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia grubość, kolor i odcień pisaka;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt do rysowania kwadratów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie;</li> </ul>

Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków.	• buduje skrypty do rysowania figur foremnych;	• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet; • korzysta z opcji <i>Tryb Turbo</i> ;	• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość;	• wykorzystuje bloki z kategorii <i>Wyrażenia</i> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety;	• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet;
<b>Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b>					
Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	• dodaje i usuwa slajdy do prezentacji; • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie;	• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić;	• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; • stosuje zasady tworzenia prezentacji;	• przygotowuje czytelne slajdy;	II półrocze
Wspomnienia. Tworzymy album fotograficzny.	• korzysta z opcji <i>Album fotograficzny</i> i dodaje do niego zdjęcia z dysku;	• dodaje podpisy pod zdjęciami; • zmienia układ obrazów w albumie;	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <i>Formatowanie</i> ;	• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; • usuwa tło ze zdjęcia;	• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;
Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	• tworzy prostą prezentację ze zdjęciami;	• wstawia do prezentacji obiekt <i>WordArt</i> ; • dodaje przejścia między slajdami; • dodaje animacje do elementów prezentacji;	• określa czas trwania przejścia między slajdami; • określa czas trwania animacji;	• dodaje dźwięki do przejść i animacji;	• wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <i>Ścieżki ruchu</i> ;
Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji.	• dodaje do prezentacji muzykę oraz film z pliku;	• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach; • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli; • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <i>Automatycznie</i> lub <i>Po kliknięciu</i> ;	• zapisuje prezentację jako plik wideo;	• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania; • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie;	• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy;
Krótką historią. Sterowanie animacją.	• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu;	• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe;	• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji;	• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji;	• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień;
<b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>					
Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.	• omawia budowę okna programu Pivot Animator; • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek;	• dodaje tło do animacji;	• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać;	• tworzy płynne animacje;	• tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać;
Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.	• uruchamia okno tworzenia postaci;	• tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu;	• edytuje dodaną postać; • tworzy rekwizyty dla postaci;	• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci;	• wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji;

\*\*\*Ocena niedostateczna nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą