

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI - KL. 5

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej Lubię to!

Michał Kęska Wydawnictwo „Nowa Era”

Najczęściej stosowane sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów: formy ustne i pisemne: odpowiedzi, karty pracy, aktywność na zajęciach, prezentacje formy praktyczne: prace wytwórcze (indywidualne, zespołowe), ćwiczenia praktyczne.

Ocenę niedostateczną 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.

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Ocena dopuszczająca - uczeni z pomocą nauczyciela wykonuje zadania na ocenę dostateczną.

Ocena dostateczny.

Uczeń:

- zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,
- mienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,
- określa elementy, z których składa się tabela,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,
- zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,
- dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,
- wstawia kształty do dokumentu tekstowego,
- dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,
- wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku
- tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,
- dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
- dodaje do prezentacji film z pliku,
- podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,
- ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,
- wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,
- dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,
- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,
- korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,
- omawia budowę okna programu Pivot Animator,

- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
- uruchamia edytor postaci,
- współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.

Ocena dobry.

Uczeń:

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
- zmienia kolor tekstu,
- wyrównuje akapit na różne sposoby,
- umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go,
- w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,
- ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,
- dodaje obramowanie strony,
- zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,
- wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,
- zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,
- dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej
- zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej,
- dodaje do prezentacji obiekt WordArt,
- dodaje przejścia między slajdami,
- dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
- ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
- ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
- zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,
- dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,
- zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,
- osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,
- samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,
- ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,
- w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
- dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,
- tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.

Ocena bardzo dobry.

Uczeń:

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,

- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,
- zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,
- formatuje tekst w komórkach tabeli,
- zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego
- zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt,
- dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,
- podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
- formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie,
- określa czas trwania przejścia slajdu,
- określa czas trwania animacji na slajdach,
- zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,
- zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,
- analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,
- wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,
- buduje w Scratchu skrypty do przesuwania dużyka za pomocą klawiszy,
- buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,
- w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,
- modyfikuje postać dodaną do projektu,
- wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji

Ocena celujący.

Uczeń:

- formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,
- używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,
- tworzy wcięcia akapitowe,
- korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,
- korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,
- dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,
- umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
- dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
- korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
- korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
- zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,

- w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,
- dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,
- używa zmiennych podczas programowania,
- buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,
- tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,
- tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.