

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

Temat	Ocena				Stopień celujący Uczeń:
	Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word					
Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word.	<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój oraz wielkość czcionki; 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu; zmienia kolor tekstu; wyrównuje akapit na różne sposoby; umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go; dodaje wcięcia na początku akapitów; 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje skróty klawiszowe oraz tzw. twardą spację i miękki enter podczas pracy w edytorze tekstu; sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia; 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych; używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu; 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki;
Komórki, do szeregu! Świat tabel.	<ul style="list-style-type: none"> wymienia elementy, z których składa się tabela; wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy; 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje i usuwa z tabeli kolumny i wiersze; wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu; 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania; formatuje tekst w komórkach; 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z narzędzia <i>Rysuj tabelę</i> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli 	<ul style="list-style-type: none"> porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym;
Nie tylko	<ul style="list-style-type: none"> zmienia tło strony 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obramowanie 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia 	<ul style="list-style-type: none"> używa narzędzi z 	

tekst. O wstawianiu ilustracji.	dokumentu; • dodaje do tekstu obraz z pliku; • wstawia do dokumentu kształty;	strony; • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych;	obramowanie i wypełnienie kształtu;	karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów;	
Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch					
Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	• ustala cel wyznaczonego zadania;	• zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki; • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu;	• analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia; • wybiera najlepszą trasę wycieczki;	• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy;	• formułuje złożone problemy dotyczące tego tematu i potrafi je rozwiązać;
W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	• wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu; • dodaje do projektu postać z biblioteki;	• rysuje tło gry np. w programie Paint; • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych;	• buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy;	• dodaje drugi poziom gry; • używa zmiennych;	• dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu;
Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.	• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie; • korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka;	• zmienia grubość, kolor i odcień pisaka;	• buduje skrypt do rysowania kwadratów;	• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych;	• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie;
Od wielokąta do rozety. Tworzenie	• buduje skrypty do rysowania figur foremnych;	• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy	• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków	• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów	• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet;

bardziej skomplikowanych rysunków.		budowaniu skryptów do rysowania rozet; • korzysta z opcji Tryb Turbo;	i ich długość;	obrotu duszka przy rysowaniu rozety;	
Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint					
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;	
Wspomnienia. Tworzymy album fotograficzny.	• korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku	• dodaje podpisy pod zdjęciami; • zmienia układ obrazów w albumie;	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie;	• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; • usuwa tło ze zdjęcia;	• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;
Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	• tworzy prostą prezentację ze zdjęciami;	• wstawia do prezentacji obiekt WordArt; • 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 Ścieżki ruchu;
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 odtwarzania dźwięku lub filmu na automatycznie lub po kliknięciu	• 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	• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy;

				przycinanie;	
Krótką historia. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z Internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe; 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień;
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator					
Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.	<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę okna programu Pivot Animator; • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tło do animacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy płynne animacje; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać;
Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia okno tworzenia postaci; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu; 	<ul style="list-style-type: none"> • edytuje dodaną postać; • tworzy rekwizyty dla postaci; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci; 	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji;

Opracowała :
Anna Bukowiec