

## Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie 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>
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. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b>					
Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje i usuwa slajdy do prezentacji;</li> <li>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie;</li> <li>• stosuje zasady tworzenia prezentacji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje czytelne slajdy;</li> </ul>	
Wspomnienia. Tworzymy album fotograficzny.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z opcji <i>Album fotograficzny</i> i dodaje do niego zdjęcia z dysku;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje podpisy pod zdjęciami;</li> <li>• zmienia układ obrazów w albumie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <i>Formatowanie</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty;</li> <li>• usuwa tło ze zdjęcia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;</li> </ul>
Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prostą prezentację ze zdjęciami;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do prezentacji obiekt <i>WordArt</i>;</li> <li>• dodaje przejścia między slajdami;</li> <li>• dodaje animacje do elementów prezentacji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa czas trwania przejścia między slajdami;</li> <li>• określa czas trwania animacji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje dźwięki do przejść i animacji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <i>Ścieżki ruchu</i>;</li> </ul>

Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji muzykę oraz film z pliku;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach;</li> <li>• ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli;</li> <li>• zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <i>Automatycznie</i> lub <i>Po kliknięciu</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje prezentację jako plik wideo;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania;</li> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy;</li> </ul>
Krótką historią. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień;</li> </ul>
<b>Dział 3. 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 niczym 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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty do rysowania figur foremnych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet;</li> <li>• korzysta z opcji <i>Tryb Turbo</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje bloki z kategorii <i>Wyrażenia</i> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet;</li> </ul>

**Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator**

Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.	<ul style="list-style-type: none"><li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator;</li><li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• dodaje tło do animacji;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy płynne animacje;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać;</li></ul>
Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.	<ul style="list-style-type: none"><li>• uruchamia okno tworzenia postaci;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• edytuje dodaną postać;</li><li>• tworzy rekwizyty dla postaci;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji;</li></ul>

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą i mimo usilnych starań nauczyciela ma negatywny stosunek do przedmiotu.