

**WYMAGANIA EDUKACYJNE
Z INFORMATYKI
DLA UCZNIÓW KLASY V**

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ, WARUNKI UZYSKIWANIA WYŻSZYCH STOPNI

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word 				
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki • zmienia wielkość czcionki • wymienia elementy, z których składa się tabela • wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy • zmienia tło strony dokumentu • dodaje do tekstu obraz z pliku • wstawia do dokumentu kształty 	<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 do tabeli kolumny i wiersze • usuwa z tabeli kolumny i wiersze • wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu • dodaje obramowanie strony • wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękką enter • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia • zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania • formatuje tekst w komórkach • zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu • dodaje wcięcia na początku akapitów • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli • używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki • przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię

• Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint				
<ul style="list-style-type: none"> • dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku • tworzy prezentację ze zdjęciami • dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu • dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie • wstawia do prezentacji obiekt WordArt • dodaje przejścia między slajdami • dodaje animacje do elementów prezentacji • ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji • formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie • określa czas trwania przejścia między slajdami • określa czas trwania animacji • zapisuje prezentację jako plik wideo • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje czytelne slajdy • wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia • dodaje dźwięki do przejść i animacji • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat • samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go • ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu • wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień

• Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> ustala cel wyznaczonego zadania wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu dodaje do projektu postać z biblioteki buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka buduje skrypty do rysowania figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu rysuje tło gry np. w programie Paint ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych zmienia grubość, kolor i odcień pisaka wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet korzysta z opcji Tryb Turbo 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia wybiera najlepszą trasę buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy buduje skrypt do rysowania kwadratów korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy dodaje drugi poziom gry używa zmiennych buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety 	<ul style="list-style-type: none"> formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
• Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator				
<ul style="list-style-type: none"> omawia budowę okna programu Pivot Animator tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek uruchamia okno tworzenia postaci 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje tło do animacji tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać edytuje dodaną postać tworzy rekwizyty dla postaci 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy płynne animacje tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animacje przedstawiające krótkie historie przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ, WARUNKI UZYSKIWANIA WYŻSZYCH STOPNI z informatyki są zgodne z zasadami oceniania wewnątrzszkolnego i znajdują się w rozdziale 7 Statutu Szkoły.

mgr Mariusz Adaszek

na podstawie Przedmiotowego systemu oceniania. Wymagania na poszczególne oceny – Nowa Era