**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KL.V**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCENA DOPUSZCZAJĄCA**Uczeń: | **OCENA DOSTATECZNA**Uczeń: | **OCENA DOBRA**Uczeń: | **OCENA BARDZO DOBRA**Uczeń: | **OCENA CELUJĄCA**Uczeń: |
| **Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** |
| * 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
* współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
 | * 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
 | * 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 kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
* formatuje tekst w komórkach
* zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
* formatuje obiekt **WordArt**
 | * 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
 | * 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 przestawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
 |
| **Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint** |
| * 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
 | * 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
 | * 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
 | * 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
 | * 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** |
| * 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
 | * 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**
 | * analizuje trasę i przestawia 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
 | * 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
 | * 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** |
| * omawia budowę okna programu Pivot Animator
* tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
* uruchamia okno tworzenia postaci
* współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
 | * dodaje tło do animacji
* tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu
* zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze
 | * tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać
* edytuje dodaną postać
* tworzy rekwizyty dla postaci
 | * tworzy płynne animacje
* tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci
 | * tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
* przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
* przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację
* wykorzystuje własne postaci w animacji przestawiającej krótką historię
 |