**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 |