

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE OCENY W KLASIE 5

opracowane na podstawie podręcznika:

*„Lubię to!”. Podręcznik do informatyki dla klasy piątej szkoły podstawowej. (Nowa edycja 2021-2023).
Wydawnictwo Nowa Era*

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej

ROZDZIAŁ I. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<i>I.1a, II.3b, III.2a, IV.1, IV.2, V.2</i>	Samodzielnie opracowuje zebrane materiały oraz wyjaśnia innym wykonywane czynności: bezbłędnie wpisuje i formatuje teksty, tworzy tabele, wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia.	Formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, Używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, Tworzy wcięcia akapitowe, Korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, Korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,	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 w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, Formatuje tekst w komórkach tabeli, Zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, Zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt ,	Ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, Zmienia kolor tekstu, Wyrównuje akapit na różne sposoby, Umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, W tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, Ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, Dodaje obramowanie strony, Zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,	Zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, Zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, Określa elementy, z których składa się tabela, Wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, Zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, Dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, Wstawia kształty do dokumentu tekstowego,	Nie wykonuje powierzonych zadań poprawnie

ROZDZIAŁ II. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<i>I.1a, II.3d, III 1a, 1b, 2a, V.2</i>	<p>Dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</p> <p>Korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,</p> <p>Korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,</p> <p>Przygotowuje prezentację wykorzystując urządzenia do tworzenia tekstów, obrazów i dźwięków</p>	<p>Umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej</p> <p>Podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,</p> <p>Dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,</p> <p>Zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji,</p> <p>Zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,</p>	<p>Dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,</p> <p>Formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie,</p> <p>Określa czas trwania przejścia slajdu,</p> <p>Określa czas trwania animacji na slajdach,</p> <p>Ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,</p> <p>Zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej,</p> <p>Zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,</p> <p>Dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,</p>	<p>Wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</p> <p>Zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</p> <p>Dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,</p> <p>Dodaje do prezentacji obiekt WordArt,</p> <p>Dodaje przejścia między slajdami,</p> <p>Dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,</p> <p>Ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</p> <p>Zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,</p>	<p>Dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,</p> <p>Wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</p> <p>Wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku,</p> <p>Tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</p> <p>Dodaje do prezentacji muzykę z pliku,</p> <p>Dodaje do prezentacji film z pliku,</p> <p>Podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,</p>	<p>Nie wykonuje powierzonych zadań poprawnie</p> <p>Nie umie zaplanować działań związanych z tematem.</p>

ROZDZIAŁ III. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.2b, 2c, II.1.a, 1b, II.2, 2c	<p>Świadomie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy.</p> <p>Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania gry oraz wyjaśnia podejmowane działania.</p>	<p>Analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,</p> <p>W programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,</p> <p>Dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,</p> <p>Tworzy proste programy z użyciem pętli <i>powtórz</i> oraz instrukcji warunkowych.</p> <p>Buduje i modyfikuje skrypty rysujące dowolne figury foremne,</p>	<p>Zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,</p> <p>Stara się wybierać najlepszy sposób rozwiązania problemu,</p> <p>Buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</p> <p>Buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</p> <p>Używa zmiennych podczas programowania,</p>	<p>Osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,</p> <p>Samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,</p> <p>Ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,</p> <p>W budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,</p>	<p>Ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,</p> <p>Wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,</p> <p>Dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,</p> <p>Buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</p> <p>Korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,</p>	<p>Nie wypowiada się na zajęciach.</p> <p>Nie umie zaplanować działań związanych z treścią zadań.</p> <p>Nie podejmuje żadnych działań podczas realizacji ćwiczeń w Scratchu</p>

ROZDZIAŁ IV. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator / Wick Editor

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1b, II.3a, IV.1, 2	<p>Tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,</p>	<p>Tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</p> <p>Wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.</p>	<p>W programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,</p> <p>Modyfikuje postać dodaną do projektu,</p>	<p>Dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,</p> <p>Tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.</p>	<p>Omawia budowę okna programu Pivot Animator,</p> <p>Tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,</p> <p>Uruchamia edytor postaci,</p> <p>Współpracuje w grupie.</p>	<p>Nie umie zaplanować działań związanych z tematem.</p> <p>Nie wykonuje żadnych prac.</p>