

## Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie V

**Ocenę celującą** otrzymuje uczeń, który opanował wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres programu, a w szczególności:

- Potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (Internet, multimedia itp.).
- Potrafi rozwiązywać zadania z o dużym stopniu trudności.
- Korzysta z literatury fachowej.
- Biegłe posługuje się zdobytymi umiejętnościami, rozwiązując problemy teoretyczne i praktyczne.
- Pomaga innym uczniom w rozwiązaniu trudniejszych problemów.
- Bierze udział w konkursach oraz odnosi w nich sukcesy.
- Samodzielnie rozszerza zainteresowania informatyczne.

**Ocenę bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- 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 **rysunik 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.
- Tworzy ozdobne napisy.
- Sprawnie pisze na klawiaturze.
- Używa kombinacji klawiszy w pracy z edytorem tekstu.
- Ocenia, jak dobór parametrów układu strony wpływa na jej wygląd.
- Dobiera rodzaj tabulatora do wyrównania kolumn tekstu.
- W programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy.
- Dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu.
- Używa zmiennych podczas programowania.
- Buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne.
- Dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne.
- Umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej.
- Dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej.
- Korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie Powe point.
- Korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie Powe point.
- Zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji.

- tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących.
- tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.

**Ocenę dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- 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 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**.
- Analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania.
- Wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu.
- Buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy.
- Buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat.
- Dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie.
- Podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji.
- Formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **formatowanie**.
- Określa czas trwania przejścia slajdu.
- Określa czas trwania animacji na slajdach.
- Zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo.
- Zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji.
- W programie pivot animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności.
- Modyfikuje postać dodaną do projektu.
- Wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.

**Ocenę dostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- 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.
- Zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu.
- Osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,
- Samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu.
- Ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych.
- W budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka.
- Wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów.
- Zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu.
- Dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej.
- Zmienia układ obrazów w obiekcie **album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej.
- Dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**.
- Dodaje przejścia między slajdami.
- Dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej.
- Ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji.
- Ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji.
- Zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **automatycznie** lub **po kliknięciu**.
- Dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe.
- Dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot animator.
- Tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot animator i dodaje je do swoich animacji.

**Ocenę dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- 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.
- Ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym.
- Wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku.
- Dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu.
- Buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie.
- Korzysta z bloków z kategorii **pisak** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka.
- Dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej.
- Wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie.
- Wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku.

- Tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia.
- Dodaje do prezentacji muzykę z pliku.
- Dodaje do prezentacji film z pliku.
- Podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu.
- Omawia budowę okna programu Pivot animator.
- Tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek.
- Uruchamia edytor postaci.
- Współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- Nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej, umożliwiających kontynuowanie nauki na wyższym poziomie.
- Nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności.
- Nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.
- Nie wykorzystuje oferowanych przez nauczyciela form pomocy.