Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy V

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Temat | Umiejętności podstawowe | | Umiejętności ponadpodstawowe | | |
| Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
|  | Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word | | | | |
| Dokumenty bez tajemnic.  Powtórzenie wybranych  wiadomości  o programie MS Word. | • zmienia krój oraz wielkość czcionki; | * ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu; • zmienia kolor tekstu; * wyrównuje akapit na różne sposoby; * umieszcza w dokumencie obiekt *WordArt* i formatuje go; • dodaje wcięcia na początku   akapitów; | • wykorzystuje skróty klawiszowe oraz tzw. twardą spację i miękki enter podczas pracy w edytorze tekstu; • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia; | • formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych; • używa opcji *Pokaż* *wszystko* do sprawdzenia formatowania tekstu; | • samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki; |
| Komórki, do szeregu! Świat tabel. | * wymienia elementy, z których składa się tabela; * wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy; | * dodaje i usuwa z tabeli kolumny i wiersze; * wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu; | * zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania; * formatuje tekst w komórkach; | • korzysta z narzędzia *Rysuj tabelę* do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli; | • porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym; |
| Nie tylko tekst.  O wstawianiu ilustracji. | * zmienia tło strony dokumentu; * dodaje do tekstu obraz z pliku; • wstawia do dokumentu   kształty; | • dodaje obramowanie strony; • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych; | • zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu; | • używa narzędzi z karty *Formatowanie* do podstawowej obróbki graficznej obrazów; |  |
|  | Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch | | | | |
| Plan to podstawa.  O rozwiązywaniu problemów. | • ustala cel wyznaczonego zadania; | • zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki; • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu; | * analizuje trasę wycieczki i przestawia różne sposoby jej wyznaczenia; * wybiera najlepszą trasę wycieczki; | • buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy; | • formułuje złożone problemy dotyczące tego tematu i potrafi je rozwiązać; |
| W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | * wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu; * dodaje do projektu postać z biblioteki; | * rysuje tło gry np. w programie   Paint;   * ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych; | • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy; | * dodaje drugi poziom gry; * używa zmiennych; | • dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu; |
| Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch. | • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie; • korzysta z bloków z kategorii *Pisak* do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka; | • zmienia grubość, kolor i odcień pisaka; | • buduje skrypt do rysowania kwadratów; | • buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych; | • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie; |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Od wielokąta do rozety.  Tworzenie bardziej  skomplikowanych rysunków. | • buduje skrypty do rysowania figur foremnych; | * wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet; * korzysta z opcji *Tryb Turbo*; | • korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość; | • wykorzystuje bloki z kategorii *Wyrażenia* do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety; | • buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet; |
| Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint | | | | | |
| Tekst i obraz.  Jak stworzyć najprostszą prezentację? | * dodaje i usuwa slajdy do prezentacji; * wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie; | • wybiera motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić; | • dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; • stosuje zasady tworzenia prezentacji; | • przygotowuje czytelne slajdy; |  |
| Wspomnienia.  Tworzymy album fotograficzny. | • korzysta z opcji *Album fotograficzny* i dodaje do niego zdjęcia z dysku; | • dodaje podpisy pod zdjęciami; • zmienia układ obrazów w albumie; | • formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce *Formatowanie;* | • wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; • usuwa tło ze zdjęcia; | • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go; |
| Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji. | • tworzy prostą prezentację ze zdjęciami; | * wstawia do prezentacji obiekt   *WordArt*;   * dodaje przejścia między slajdami; * dodaje animacje do elementów prezentacji; | * określa czas trwania przejścia między slajdami; * określa czas trwania animacji; | • dodaje dźwięki do przejść i animacji; | • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich *Ścieżki ruchu*; |
| Nie tylko ilustracje.  Dźwięk i wideo w prezentacji. | • dodaje do prezentacji muzykę oraz film z pliku; | * ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach; * ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli; * zmienia moment odtworzenia   dźwięku lub filmu na *Automatycznie* lub *Po kliknięciu*; | • zapisuje prezentację jako plik wideo; | * korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania; * korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie; | • wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy; |
| Krótka historia.  Sterowanie animacją. | • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu; | • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty  i pola tekstowe; | • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji; | • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji; | • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień; |
| Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator | | | | | |
| Patyczaki  w ruchu.  Tworzenie prostych animacji. | • omawia budowę okna programu Pivot Animator; • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek; | • dodaje tło do animacji; | • tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać; | • tworzy płynne animacje; | • tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać; |
| Animacje od kuchni.  Tworzenie własnych postaci. | • uruchamia okno tworzenia postaci; | • tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu; | * edytuje dodaną postać; * tworzy rekwizyty dla postaci; | • tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci; | • wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji; |