

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy V

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I PÓŁROCZE						
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word						
Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	zmienia krój oraz wielkość czcionki;	- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu; - zmienia kolor tekstu; - wyrównuje akapit na różne sposoby; - umieszcza w dokumencie obiekt <i>WordArt</i> 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 <i>Pokaż wszystko</i> do sprawdzenia formatowania tekstu;	samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki;
Komórki, do szeregu! Świat tabel.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	- 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 <i>Rysuj tabelę</i> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli;	porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym;
Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę	- zmienia tło strony dokumentu; - dodaje do tekstu obraz z pliku;	- dodaje obramowanie strony; - zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów	zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu;	używa narzędzi z karty <i>Formatowanie</i> do podstawowej obróbki graficznej obrazów;	używa narzędzi z karty <i>Formatowanie</i> do za-

	dopuszczającą	wstawia do dokumentu kształty;	graficznych;			wansowanej obróbki graficznej obrazów;
Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch						
Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	ustala cel wyznaczonego zadania;	- zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki; - osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu;	- analizuje trasę wycieczki i przedstawia 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?	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	- 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.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie; - korzysta z bloków z kategorii <i>Pisak</i> 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.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	buduje skrypty do rysowania figur foremnych;	- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet; - korzysta z opcji <i>Tryb Turbo</i>;	korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość;	wykorzystuje bloki z kategorii <i>Wyrażenia</i> 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?	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	- 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;	zna inne narzędzia służące do tworzenia prezentacji, zapisuje pliki w formacie video
Wspomnienia. Tworzymy album fotograficzny.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	- korzysta z opcji <i>Album</i> <i>fotograficzny</i> i dodaje do niego zdjęcia z dysku;	- dodaje podpisy pod zdjęciami; - zmienia układ obrazów w albumie;	- formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi - w zakładce <i>Formatowanie</i>;	- wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; - usuwa tło ze zdjęcia;	wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;
II PÓŁROCZE						
Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	tworzy prostą prezentację ze zdjęciami;	- wstawia do prezentacji obiekt <i>WordArt</i>; - 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 <i>Ścieżki ruchu</i>;
Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	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 <i>Automatycznie</i> lub <i>Po kliknięciu</i>;	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;
Krótką historia.	uczeń nie opanował	tworzy prostą pre-	dodaje do prezentacji	formatuje dodatkowe elementy	zmienia kolejność i	przedstawia w

Sterowanie animacją.	wymagań na ocenę dopuszczającą	zestawienie z obrazami pobranymi z internetu;	dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe;	wstawione do prezentacji;	czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji;	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.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	- 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.	uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	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;