

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 5

UWAGA:

- wymagania na ocenę dostateczną obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą;
- wymagania na ocenę dobrą obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą i dostateczną;
- wymagania na ocenę bardzo dobrą obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą;
- wymagania na ocenę celującą obejmują również wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą i bardzo dobrą.

Tematyka w podręczniku	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
I półrocze					
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word					
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki • zmienia wielkość czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu • zmienia kolor tekstu • wyrównuje akapit na różne sposoby • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękkie enter • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu • dodaje wcięcia na początku akapitów 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje plakat informujący o określonym wydarzeniu
1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia elementy, z których składa się tabela • wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do tabeli kolumny i wiersze • usuwa z tabeli kolumny i wiersze • wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania • formatuje tekst w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli 	<ul style="list-style-type: none"> • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki
1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło strony dokumentu • dodaje do tekstu obraz z pliku • wstawia do dokumentu kształty 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje obramowanie strony • wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie 				

Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator

4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	<ul style="list-style-type: none"> omawia budowę okna programu Pivot Animator tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje tło do animacji 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy płynne animacje 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animacje przedstawiające krótkie historie przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	<ul style="list-style-type: none"> uruchamia okno tworzenia postaci 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dodaną postać tworzy rekwizyty dla postaci 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje zabawną, kilkuminutową animację wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje i zmienia tło animacji samodzielnie tworzy nową postać przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę, zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze 				

II półrocze

Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint

2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	<ul style="list-style-type: none"> dodaje slajdy do prezentacji wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie 	<ul style="list-style-type: none"> wybiera motyw dla tworzonej prezentacji zmienia wariant motywu 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie stosuje zasady tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje czytelne slajdy 	<ul style="list-style-type: none"> zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje podpisy pod zdjęciami zmienia układ obrazów w albumie 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia do albumu pola tekstowe i kształty usuwa tło ze zdjęcia 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
2.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prezentację ze zdjęciami 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia do prezentacji obiekt WordArt dodaje przejścia między slajdami dodaje animacje do elementów prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> określa czas trwania przejścia między slajdami określa czas trwania animacji 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje dźwięki do przejść i animacji 	<ul style="list-style-type: none"> 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
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> dodaje do prezentacji muzykę z pliku dodaje do prezentacji film z pliku 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje prezentację jako plik wideo 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień

Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch

3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	<ul style="list-style-type: none"> • ustala cel wyznaczonego zadania 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia • wybiera najlepszą trasę 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy 	<ul style="list-style-type: none"> • formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	<ul style="list-style-type: none"> • wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu • dodaje do projektu postać z biblioteki 	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje tło gry np. w programie Paint • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje drugi poziom gry • używa zmiennych 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie • korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia grubość, kolor i odcień pisaka 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt do rysowania kwadratów 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do rysowania figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet • korzysta z opcji Tryb Turbo 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet