Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych ocen z informatyki dla klasy V

I półrocze

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Temat | Umiejętności podstawowe | Umiejętności ponadpodstawowe |
| Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
|  | Piszemy w programie MS Word |
| Dokumenty bez tajemnic – formatowanie tekstu | * 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;
 |
| Wstawianie i formatowanie tabeli | * 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;
 |
| Wstawianie i formatowanie obrazu, tła oraz obramowania  | * 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;
 |  |
|  | Programowanie w Scratchu lub Logomocji |
| Proste zadania graficzne | * zna podstawowe bloki i polecenia
 | * potrafi narysować figury foremne za pomocą podstawowych kroków i poleceń
 | * potrafi narysować figury za pomocą pętli i polecenia „powtórz”
 | * tworzy swoje procedury, rozwiązuje proste problemy algorytmiczne
 | * rozwiązuje złożone problemy graficzne i algorytmiczne; tworzy własne gry
 |
| Rysowanie za pomocą skryptów i własnych procedur | * 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;
 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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;
 |
| II półrocze |
| Program 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;
 |
| Programy graficzne Paint, Gimp, Edytor Postaci Logomocji |
| Patyczakiw 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;
 |