

# WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKA DLA KLASY V SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń który:

- zmienia krój czcionki
- zmienia wielkość czcionki
- wymienia elementy, z których składa się tabela
- wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
- zmienia tło strony dokumentu
- dodaje do tekstu obraz z pliku
- wstawia do dokumentu kształty
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
- wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu
- wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd
- zmienia tło strony oraz dodaje slajdy do prezentacji
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie mówienie
- korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku
- tworzy prezentację ze zdjęciami
- dodaje do prezentacji muzykę z pliku
- dodaje do prezentacji film z pliku
- tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu
- ustala cel wyznaczonego zadania
- wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu
- dodaje do projektu postać z bibliotek
- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie
- korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka
- buduje skrypty do figur foremnych
- omawia budowę okna programu Pivot Animator
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
- uruchamia okno tworzenia postaci
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
- przygotowuje i zmienia tło animacji
- samodzielnie tworzy nową postać

- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody
- zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze

**Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą, ponadto:**

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu
- zmienia kolor tekstu
- wyrównuje akapit na różne sposoby
- umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze
- wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu
- dodaje obramowanie strony
- wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt
- zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych
- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji
- zmienia wariant motywu
- dodaje podpisy pod zdjęciami
- zmienia układ obrazów w albumie
- wstawia do prezentacji obiekt WordArt
- dodaje przejścia między slajdami
- dodaje animacje do elementów prezentacji
- ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach
- ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli
- zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu
- dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe
- zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
- osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu
- rysuje tło gry np. w programie Paint
- ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych
- zmienia grubość, kolor i odcień pisaka
- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet
- korzysta z opcji Tryb Turbo

- dodaje tło do animacji
- tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu

**Ocenę dobrą otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę dostateczną, ponadto:**

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękką enter
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia
- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
- formatuje tekst w komórkach
- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
- formatuje obiekt WordArt
- dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie
- stosuje zasady tworzenia prezentacji
- formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie
- określa czas trwania przejścia między slajdami
- określa czas trwania animacji
- zapisuje prezentację jako plik wideo
- formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji
- analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia
- wybiera najlepszą trasę
- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy
- buduje skrypt do rysowania kwadratów
- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość
- tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać
- edytuje dodaną postać
- tworzy rekwizyty dla postaci

**Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę dobrą, ponadto:**

- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych
- używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu
- dodaje wcięcia na początku akapitów

- korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli
- używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów
- przygotowuje czytelne slajdy
- wstawia do albumu pola tekstowe i kształty
- usuwa tło ze zdjęcia
- dodaje dźwięki do przejść i animacji
- korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania
- korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie
- zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji
- buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
- dodaje drugi poziom gry
- używa zmiennych
- buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy
- rysowaniu rozety
- tworzy płynne animacje
- tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci

**Ocenę celującą otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, ponadto:**

- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki
- przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
- używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym
- używa tabeli do przygotowania krzyżówki
- przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
- zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
- samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy
- wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
- 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
- wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
- przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
- formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
- dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu
- przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
- tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
- buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
- tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
- przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
- przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację • wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię