

Wymagania edukacyjne

Do przedmiotu **INFORMATYKA** w klasie 5 szkoły podstawowej opracowane na podstawie programu „Lubię To” Nowa Era, autor Michał Kęska

Program nauczania informatyki dla drugiego etapu edukacyjnego zgodnie z wymaganiami podstawy programowej

OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

- zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym;
- zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym;
- określa elementy, z których składa się tabela;
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy;
- zmienia tło strony w dokumencie tekstowym;
- dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku;
- wstawia kształty do dokumentu tekstowego;
- ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym;
- wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku;
- dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu;
- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie;
- korzysta z bloków z kategorii **Pisak** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej;
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie;
- wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku;
- tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia;
- dodaje do prezentacji muzykę z pliku;
- dodaje do prezentacji film z pliku;
- podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu;
- omawia budowę okna programu Pivot Animator;
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek;
- uruchamia edytor postaci.

OCENA DOSTATECZNA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu;
- zmienia kolor tekstu;
- wyrównuje akapit na różne sposoby;
- umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go;
- w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze;
- ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word;
- dodaje obramowanie strony;
- zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego;
- zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu;

- osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny;
- samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu;
- ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych;
- w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka;
- wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów;
- zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu;
- dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej;
- zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej;
- dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**;
- dodaje przejścia między slajdami;
- dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej;
- ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji;
- ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji;
- zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**;
- dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe;
- dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator;
- tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.

OCENA DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu;
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter;
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia;
- zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania;
- formatuje tekst w komórkach tabeli;
- zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego;
- zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **WordArt**;
- analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania;
- wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu;
- buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiatury, klawiszy;
- buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat;
- dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie;
- podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji;
- formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**;
- określa czas trwania przejścia slajdu;
- określa czas trwania animacji na slajdach;
- zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo;
- zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji;
- w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą

- postać podczas konkretnej czynności;
- modyfikuje postać dodaną do projektu;
- wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.

OCENA BARDZO DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dobrą oraz:

- formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu;
- używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu;
- tworzy wcięcia akapitowe;
- korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego;
- korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego;
- w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy;
- dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu;
- używa zmiennych podczas programowania;
- buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne;
- dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne;
- umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej;
- dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej;
- korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint;
- korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint;
- zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji;
- tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących;
- tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.

OCENA CELUJĄCA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- stosuje zdobyte wiadomości, w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.