

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki w kl. V

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Ocena dopuszczający:

Uczeń:

- 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,
 - współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.

Ocena dostateczny:

Uczeń:

- 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 dobry:

Uczeń:

- 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 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 dobry:

Uczeń:

- 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 celujący:

Uczeń:

- spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95%
- stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych