

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy 5

Treści nauczania z podstawy programowej - działy	Wymagania szczegółowe				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I półrocze					
I. Piszemy w programie MS Word					
Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	• zmienia krój czcionki • zmienia 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 • 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	• formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu • dodaje wcięcia na początku akapitów	• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki
Świat tabel	• wymienia elementy, z których składa się tabela • wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	• dodaje do tabeli kolumny i wiersze • 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	• używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki
O wstawianiu ilustracji	• zmienia tło strony dokumentu • dodaje do tekstu obraz z pliku • wstawia do dokumentu kształty	• dodaje obramowanie strony • wstawionych elementów graficznych	• wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt • zmienia rozmiar i położenie	• zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt	• używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów

II. Więcej funkcji programu Scratch					
O rozwiązywaniu problemów	• ustala cel wyznaczonego zadania	• zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki	• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu	• analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia • wybiera najlepszą trasę wycieczki	• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
Jak przejść przez labirynt	• wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu • dodaje do projektu postać z biblioteki	• rysuje tło gry np. w programie Paint	• ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych	• buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy	• dodaje drugi poziom gry • używa zmiennych •
O rysowaniu w programie Scratch	• 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
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
II półrocze					
III. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint					
Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	• dodaje slajdy do prezentacji	• wpisuje tytuł prezentacji na slajdzie	• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu	• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji	• przygotowuje czytelne slajdy
Tworzymy album fotograficzny	• korzysta z opcji Album fotograficzny	• dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi	• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia	• samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą

	i dodaje do niego zdjęcia z dysku		w zakładce Formatowanie		określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
Przejścia i animacje w prezentacji	• tworzy 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	• 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
Dźwięk i wideo w prezentacji	• dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji 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
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	• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta

				przedstawionej w prezentacji	z zaawansowanych ustawień
IV. Poznajemy program Pivot Animator					
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 animacje przedstawiające krótkie historie • przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
Tworzenie własnych postaci	• uruchamia okno tworzenia postaci	• tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu	• edytuje dodaną postać • tworzy rekwizyty dla postaci	• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci	• przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację • wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię