

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI
DLA KLASY V A, V B
SZKOŁY PODSTAWOWEJ IM. ŚW. OJCA STANISŁAWA PAPCZYŃSKIEGO W PODEGRODZIU
W ROKU SZKOLNYM 2023/2024**

W oparciu o: program „Lubię to!”. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej, Michał Kęska.
NAUCZYCIEL: mgr Iwona Sasak

OCENA OKRESOWA

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę dostateczną oraz:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę dobrą oraz:	Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:
Dział 1. KŁAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W EDYTORZE TEKSTU				
• 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	• 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	• 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 kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania • formatuje tekst w komórkach • zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt	• 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	• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje plakat informujący o określonym wydarzeniu • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki • przygotowuje komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię

	wstawionych elementów graficznych			
Dział 2. PRAWIE JAK W KINIE. RUCH I MUZYKA W PROGRAMIE MS POWERPOINT				
• dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie • 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	• 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	• 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	• 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	• 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
OCENA ROCZNA				
Dział 3. KOCIE SZTUCZKI. WIĘCEJ FUNKCJI PROGRAMU SCRATCH				
• ustala cel wyznaczonego	• zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki • osiąga wyznaczony cel bez	• analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia	• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy • dodaje drugi poziom gry	• formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy • dodaje do gry dodatkowe postaci

zadania • wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu • dodaje do projektu postać z biblioteki • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie • korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka • buduje skrypty do rysowania figur foremnych	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	• wybiera najlepszą trasę wycieczki • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy • buduje skrypt do rysowania kwadratów • korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	• używa zmiennych • buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety	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
Dział 4. BIEGANIE PO EKRANIE. POZNAJEMY PROGRAM PIVOT ANIMATOR				
• omawia budowę okna programu Pivot Animator • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek • uruchamia okno tworzenia postaci	• dodaje tło do animacji • tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu	• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać • edytuje dodaną postać • tworzy rekwizyty dla postaci	• tworzy płynne animacje • tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci	• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie • przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać • przygotowuje zabawną, kilkuminutową animację • wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię