

## Wymagania edukacyjne – Informatyka Klasa 5

### Ocena dopuszczająca:

<ul style="list-style-type: none"><li>• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,</li><li>• zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,</li><li>• określa elementy, z których składa się tabela,</li><li>• wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</li><li>• zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,</li><li>• dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,</li><li>• wstawia kształty do dokumentu tekstowego.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,</li><li>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</li><li>• wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku,</li><li>• tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</li><li>• dodaje do prezentacji muzykę z pliku,</li><li>• dodaje do prezentacji film z pliku,</li><li>• podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,</li><li>• wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,</li><li>• dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,</li><li>• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</li><li>• korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator,</li><li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,</li><li>• uruchamia edytor postaci,</li><li>• współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.</li></ul>

### Ocena dostateczna:

<ul style="list-style-type: none"><li>• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,</li><li>• zmienia kolor tekstu,</li><li>• wyrównuje akapit na różne sposoby,</li><li>• umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go,</li><li>• w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,</li><li>• ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,</li><li>• dodaje obramowanie strony,</li><li>• zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</li><li>• zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</li><li>• dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,</li><li>• zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej,</li><li>• dodaje do prezentacji obiekt WordArt,</li><li>• dodaje przejścia między slajdami,</li><li>• dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,</li><li>• ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</li><li>• ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,</li><li>• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,</li><li>• dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe.</li></ul>

- 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.
- 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:

- 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.
- 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.
- 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.
- 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:

- 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.
- 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,

<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,</li> <li>• dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,</li> <li>• używa zmiennych podczas programowania,</li> <li>• buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,</li> <li>• tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</li> </ul>

#### Ocena celująca:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki,</li> <li>• przygotowuje w plakat informujący o określonym wydarzeniu,</li> <li>• używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym,</li> <li>• używa tabeli do przygotowania krzyżówki.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat,</li> <li>• przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy,</li> <li>• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go,</li> <li>• ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji,</li> <li>• wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu,</li> <li>• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy,</li> <li>• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu,</li> <li>• przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie,</li> <li>• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie,</li> <li>• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie,</li> <li>• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać,</li> <li>• wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię.</li> </ul>