

INFORMATYKA klasa V - wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie piątej

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)	Wymagania rozszerzające (ocena dobra)	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)	Wymagania wykraczające (ocena celująca)
Uczeń:				
1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word				
<p>Wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe: kopiuj, wklej, zapisz.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy plan pracy bez użycia list numerowanych.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy plan lekcji na bazie tabeli.</p> <p>Rozpoznaje podstawowe opcje formatowania tekstu dekoracyjnego Modyfikuje tekst dekoracyjny.</p>	<p>Stosuje graficzne wyróżnienie tytułu i zapisuje tekst z podziałem.</p> <p>Tworzy plan pracy przy użyciu listy numerowanej, bez użycia stylów Samodzielnie tworzy prosty plan lekcji z wykorzystaniem tabeli.</p> <p>Stosuje opcje obramowania i tła strony.</p>	<p>Stosuje podstawowe elementy formatowania takie jak pogrubienie, pochYLENIE. Dodaje nagłówek. Dodaje zdjęcie do tekstu.</p> <p>Tworzy scenariusz przy użyciu jednopoziomowej listy numerowanej z wykorzystaniem stylów Projektuje układ i styl tabeli, korzystając z dostępnych opcji Formatuje obraz za pomocą stylów obrazów i wykorzystuje opcję Kształty</p>	<p>Formatuje pracę pisemną, nadając jej estetyczny wygląd, zgodny z zasadami pisania tekstów. Zamieszcza w pracy zdjęcie i informację o jego źródle.</p> <p>Tworzy przejrzysty i czytelny plan pracy z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych Modyfikuje styl tabeli, dostosowując ją do własnych potrzeb Przygotowuje estetyczną, spójną pracę z wykorzystaniem dostępnych opcji formatowania tekstu dekoracyjnego, ilustracji, układu strony i kształtów</p>	<p>Opracowuje rozbudowaną formę wypowiedzi, używając dostępnych narzędzi edytora tekstu, uatrakcyjniając ją odpowiednio sformatowanymi zdjęciami i rysunkami. Samodzielnie modyfikuje style listy numerowanej, tworzy pracę zgodnie z poleceniami z podręcznika</p> <p>Wykorzystuje opcje tabeli do stworzenia zaawansowanego diagramu opartego na komórkach tabeli Tworzy komiks z wykorzystaniem zaawansowanych opcji edytora tekstu oraz</p>

				Obiektów Clipart. Inicjuje i realizuje praktyczny i interesujący projekt oparty na usłudze OneDrive i udostępnia jego efekty wielu
2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch				
<p>Wie, że z programu Scratch można korzystać przez przeglądarkę internetową lub po zainstalowaniu go na komputerze.</p> <p>Rozróżnia elementy interfejsu programu Scratch.</p> <p>Odnajduje właściwe bloki i łączy je w odpowiedniej kolejności (wzoruje się na treściach w podręczniku)</p> <p>Wstawia gotowe tło.</p> <p>Odzworowuje skrypty z podręcznika</p> <p>Wie, w której kategorii znajdują się bloki umożliwiające rysowanie.</p> <p>Wykonuje proste rysunki i potrafi wyczyścić scenę.</p>	<p>Korzysta z biblioteki programu.</p> <p>Wie, co oznacza duplikowanie duszka.</p> <p>Potrafi utworzyć kopię duszka.</p> <p>Programuje ruch duszka z uwzględnieniem odbicia od krawędzi sceny.</p> <p>Tworzy tło przedstawiające labirynt i wstawia je do projektu.</p> <p>Buduje skrypty określające ruch duszka w korytarzach labiryntu, programuje efekty zderzenia ze ścianą labiryntu i dotarcia do wyjścia. Zmienia kolor i grubość pisaka.</p> <p>Korzystając ze wzoru, oblicza kąt, o jaki ma się</p>	<p>Modyfikuje wygląd duszka oraz tła.</p> <p>Tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się dwóch duszków, programuje skutek zaistnienia zdarzenia (spotkania duszków).</p> <p>Tworzy drugie tło z labiryntem i buduje skrypty dla drugiego poziomu gry.</p> <p>Zna i wyjaśnia pojęcie zmiennej.</p> <p>Wstawia zmienne do projektu, a następnie określa w skryptach ich początkowe wartości oraz zmianę tych wartości. Potrafi ustawić sposób wyświetlania zmiennej za pomocą suwaka.</p> <p>Tworzy skrypty umożliwiające rysowanie wielokątów o wszystkich kątach i bokach równych, w</p>	<p>Podczas tworzenia projektu wykazuje się pomysłowością i własną inwencją twórczą.</p> <p>Programuje zakończenie gry – pojawienie się komunikatu z liczbą ruchów, które wykonał duszek, aby osiągnąć cel.</p> <p>Potrafi wyjaśnić zastosowane w skryptach rozwiązania.</p> <p>Tworzy skrypt umożliwiający narysowanie wielobarwnej rozety, w której liczba wielokątów, z której się składa, liczba boków oraz długość boku wielokąta są określone za pomocą zmiennych.</p> <p>Dodaje do projektu duszka, który poinformuje o zakończeniu gry,</p>	<p>Tworzy projekt programu, w którym zostanie przedstawiona rozmowa dwóch, namalowanych przez niego duszków. Tworzy projekt przedstawiający ruch słońca po niebie.</p> <p>Tworzy program umożliwiający narysowanie figury złożonej z kilku rozet.</p> <p>Tworzy kilkietapową grę własnego pomysłu, w której trudność wzrasta po przejściu na kolejny poziom.</p>

<p>Tworzy proste plansze do gry i zmienia ich nazwy.</p> <p>Dodaje duszki (żółtą kulkę oraz przycisk) do projektu.</p> <p>Tworzy zmienne, wzorując się na podręczniku.</p> <p>Odwzorowuje z podręcznika skrypty dla tła oraz dodanych duszków.</p>	<p>obrócić duszek podczas rysowania wielokąta o wszystkich bokach równej długości i wszystkich kątach równych.</p> <p>Buduje skrypt umożliwiający narysowanie wielokąta o konkretnej liczbie boków o określonej długości. Wie, do czego można wykorzystać komunikaty w programie Scratch.</p> <p>Tworzy plansze do gry z większą dbałością o szczegóły.</p> <p>Rozumie zasady działania skryptów zbudowanych dla tła, żółtej kulki oraz duszka przycisku.</p>	<p>których liczba i długość boków są określone za pomocą zmiennych Potrafi stosować komunikaty w programie Scratch.</p> <p>Dodaje kulki w innych kolorach i tworzy dla nich skrypty na podstawie skryptów dla żółtej kulki.</p> <p>Programuje moment zakończenia gry..</p>	<p>tworzy dla niego odpowiedni skrypt.</p> <p>Wyjaśnia sposób działania tworzonych skryptów i potrafi zmodyfikować je, aby dostosować je do swoich potrzeb.</p>	
--	---	--	---	--

3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie Power Point

<p>Uruchamia program. Odtwarza prezentację.</p> <p>Wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji</p>	<p>Zmienia schemat kolorów motywu.</p> <p>Dodaje tytuł albumu i podpisy pod zdjęciami</p> <p>Wstawia film do</p>	<p>Wstawia grafikę do prezentacji</p> <p>Formatuje zdjęcia z wykorzystaniem opcji Korekty, Kolor i Efekty artystyczne</p> <p>Rozpoznaje rodzaje</p>	<p>Tworzy przejrzystą prezentację z zastosowaniem grafiki</p> <p>Modyfikuje tło zdjęcia i wykorzystuje</p>	<p>Tworzy rozbudowaną prezentację z wykorzystaniem różnych motywów slajdów i zaawansowanych opcji programu</p>
--	--	---	--	--

<p>Tworzy album fotograficzny i wstawia zdjęcie do albumu Stosuje przejścia między slajdami. Wstawia tekst dekoracyjny</p> <p>Z pomocą nauczyciela dodaje dźwięk do prezentacji</p> <p>Wymienia zastosowania animacji w prezentacji Odnajduje w programie kartę Animacje</p>	<p>prezentacji Dodaje obiekty i podstawowe animacje do prezentacji</p>	<p>animacji Stosuje animacje obiektów w prezentacji Modyfikuje parametry odtwarzania dodanego dźwięku lub filmu Modyfikuje kolejność oraz sposób odtwarzania animacji</p>	<p>opcję Kształty Tworzy prezentację, dostosowując środki wyrazu do przekazywanych treści Zapisuje przygotowaną prezentację jako plik wideo. Planuje i tworzy prostą animację</p>	<p>Wykorzystuje opcje programu do stworzenia animowanego obrazu</p> <p>Tworzy prezentację z wykorzystaniem efektów i animacji dostępnych w W grupie przygotowuje komiks na podstawie przygotowanych przez siebie zdjęć z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji programu.</p>
--	--	---	---	--

4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator

<p>Zna pojęcie „animacja poklatkowa”.</p> <p>Potrafi powiedzieć, na czym polega tworzenie animacji poklatkowej.</p> <p>Zmienia ułożenie części postaci i dodaje klatki.</p> <p>Uruchamia okno tworzenia nowej postaci.</p> <p>Z pomocą nauczyciela buduje nową figurę i dodaje ją do animacji.</p>	<p>Tworzy prostą animację, w której ruchy animowanej postaci nie są płynne.</p> <p>Ustawia rozmiar klatki animacji. Samodzielnie tworzy postać kucharza oraz rekwizyty, które wykorzysta w projekcie. Dodaje utworzone figury do projektu i rozmieszcza je na scenie.</p>	<p>Tworzy animację z namalowanym przez siebie tłem, animacja przedstawia idącą postać, jednak jej ruchy nie zawsze są odpowiednio płynne.</p> <p>Modyfikuje wygląd utworzonych figur.</p> <p>Tworzy animację przedstawiającą kucharza przygotowującego wybrane danie, mogą występować pewne niedociągnięcia.</p>	<p>Tworzy animację, w której ruchy animowanej postaci są płynne. Animacja jest przygotowana w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły.</p>	<p>Przygotowuje animację przedstawiającą patyczaka skaczącego w dal, tworzy figury potrzebne do animacji oraz tło.</p> <p>Przygotowuje scenariusz animacji, a następnie animację na jego podstawie. Tworzy animację przedstawiającą postać poruszającą się po określonej trasie i pokonującą różne przeszkody</p>
--	---	--	--	---