WYMAGANIA EDUKACYJNE, INFORMATYKA, KLASA 5

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

**I. Edytor tekstu**

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, |
| 2. | zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, |
| 3. | tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie**, |
| 4. | określa elementy, z których składa się tabela, |
| 5. | wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,  |
| 6. | zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, |
| 7. | dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,  |
| 8. | wstawia kształty do dokumentu tekstowego. |

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, |
| 2. | zmienia kolor tekstu, |
| 3. | wyrównuje akapit na różne sposoby, |
| 4. | umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go, |
| 5. | stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu, |
| 6. | w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, |
| 7. | ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, |
| 8. | dodaje obramowanie strony, |
| 9. | zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego. |

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, |
| 2. | podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter, |
| 3. | sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, |
| 4. | definiuje listy wielopoziomowe, |
| 5. | formatuje tekst w komórkach tabeli, |
| 6. | zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, |
| 7. | zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, |
| 8. | zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **WordArt**. |

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, |
| 2. | używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu, |
| 3. | tworzy wcięcia akapitowe, |
| 4. | dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu, |
| 5. | korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, |
| 6. | korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego. |

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. |

**II. Prezentacje multimedialne**

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, |
| 2. | wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, |
| 3. | wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku, |
| 4. | tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, |
| 5. | dodaje do prezentacji muzykę z pliku, |
| 6. | dodaje do prezentacji film z pliku, |
| 7. | podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu. |

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, |
| 2. | zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, |
| 3. | dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, |
| 4. | zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej, |
| 5. | dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**, |
| 6. | dodaje przejścia między slajdami, |
| 7. | dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, |
| 8. | ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, |
| 9. | ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji, |
| 10. | zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**, |
| 11. | dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe. |

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, |
| 2. | podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, |
| 3. | formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**, |
| 4. | określa czas trwania przejścia slajdu, |
| 5. | określa czas trwania animacji na slajdach, |
| 6. | zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, |
| 7. | zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji. |

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, |
| 2. | umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, |
| 3. | dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, |
| 4. | korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, |
| 5. | korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, |
| 6. | zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, |

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. |

**III. Scratch**

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, |
| 2. | dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, |
| 3. | buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, |
| 4. | korzysta z bloków z kategorii **Pióro** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka. |

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, |
| 2. | ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, |
| 3. | w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka. |

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, |
| 2. | tworzy grę w Scratchu wykorzystującą algorytmy warunkowe, |
| 3. | buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, trójkąt i prostokąt |
| 4. | buduje w Scratchu skrypt rysujący rozetę, |
| 5. | wykonuje rysunek w Scratchu zawierający wielokąty oraz rozetę. |

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, |
| 2. | Dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu, |
| 3. | używa zmiennych podczas programowania, |
| 4. | używa zmiennych podczas programowania, |
| 5. | wykonuje rysunek w Scratchu zawierający różne wielokąty, w tym również foremne foremne oraz różne rozetę. |

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. |

**IV. Animacje**

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | loguje się do aplikacji Canva korzystając z danych do platformy ZPE, |
| 2. | potrafi wybrać projekt w Canvie, |
| 3. | potrafi dodać nowe strony do projektu, |
| 4. | potrafi dodać tekst oraz go edytować, |
| 5. | potrafi dodać grafikę oraz ja edytować. |

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | potrafi zmienić tło w projekcie w aplikacji Canva, |
| 2. | potrafi dodać animacje do projektu, |

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | potrafi zmienić styl projektu w Canvie, |
| 2. | potrafi dodawać dźwięk i filmy do projektu, |
| 3. | potrafi zapisywać projekt w wyjściowym formacie. |

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | potrafi edytować styl w projekcie Canva, |
| 2. | tworzy całkowicie automatyczną animację, |
| 3. | potrafi zapisywać projekt w dowolnym formacie. |

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych |