

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 prezentację 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 video,
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 wielokąt 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.	wykonuje rysunek w Scratchu zawierający różne wielokąty, w tym również foremne foremne oraz 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 ją 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
----	--