

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy V

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word					
Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word.	• zmienia krój oraz wielkość czcionki;	• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu; • zmienia kolor tekstu; • wyrównuje akapit na różne sposoby; • umieszcza w dokumencie obiekt <i>WordArt</i> i formatuje go; • dodaje wcięcia na początku akapitów;	• wykorzystuje skróty klawiszowe oraz tzw. twardą spację i miękki enter podczas pracy w edytorze tekstu; • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia;	• formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych; • używa opcji <i>Pokaż wszystko</i> do sprawdzenia formatowania tekstu;	• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki;
Komórki, do szereg! Świat tabel.	• wymienia elementy, z których składa się tabela; • wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy;	• dodaje i usuwa z tabeli kolumny i wiersze; • wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu;	• zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania; • formatuje tekst w komórkach;	• korzysta z narzędzia <i>Rysuj tabelę</i> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli;	• porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym;
Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji.	• zmienia tło strony dokumentu; • dodaje do tekstu obraz z pliku; • wstawia do dokumentu kształty;	• dodaje obramowanie strony; • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych;	• zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu;	• używa narzędzi z karty <i>Formatowanie</i> do podstawowej obróbki graficznej obrazów;	
Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch					
Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	• ustala cel wyznaczonego zadania;	• zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki; • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu;	• analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia; • wybiera najlepszą trasę wycieczki;	• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy;	• formułuje złożone problemy dotyczące tego tematu i potrafi je rozwiązać;
W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	• wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu; • dodaje do projektu postać z biblioteki;	• rysuje tło gry np. w programie Paint; • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych;	• buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy;	• dodaje drugi poziom gry; • używa zmiennych;	• dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu;
Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.	• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie; • korzysta z bloków z kategorii <i>Pisak</i> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka;	• zmienia grubość, kolor i odcień pisaka;	• buduje skrypt do rysowania kwadratów;	• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych;	• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie;

Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków.	• buduje skrypty do rysowania figur foremnych;	• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet; • korzysta z opcji <i>Tryb Turbo</i> ;	• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość;	• wykorzystuje bloki z kategorii <i>Wyrażenia</i> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety;	• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet;
Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint					
Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	• dodaje i usuwa slajdy do prezentacji; • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie;	• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić;	• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; • stosuje zasady tworzenia prezentacji;	• przygotowuje czytelne slajdy;	
Wspomnienia. Tworzymy album fotograficzny.	• korzysta z opcji <i>Album fotograficzny</i> i dodaje do niego zdjęcia z dysku;	• dodaje podpisy pod zdjęciami; • zmienia układ obrazów w albumie;	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <i>Formatowanie</i> ;	• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; • usuwa tło ze zdjęcia;	• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;
Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	• tworzy prostą prezentację ze zdjęciami;	• wstawia do prezentacji obiekt <i>WordArt</i> ; • dodaje przejścia między slajdami; • dodaje animacje do elementów prezentacji;	• określa czas trwania przejścia między slajdami; • określa czas trwania animacji;	• dodaje dźwięki do przejść i animacji;	• wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <i>Ścieżki ruchu</i> ;
Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji.	• dodaje do prezentacji muzykę oraz film z pliku;	• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach; • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli; • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <i>Automatycznie</i> lub <i>Po kliknięciu</i> ;	• zapisuje prezentację jako plik wideo;	• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania; • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie;	• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy;
Krótką historią. Sterowanie animacją.	• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu;	• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe;	• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji;	• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji;	• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień;
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator					
Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.	• omawia budowę okna programu Pivot Animator; • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek;	• dodaje tło do animacji;	• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać;	• tworzy płynne animacje;	• tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać;
Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.	• uruchamia okno tworzenia postaci;	• tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu;	• edytuje dodaną postać; • tworzy rekwizyty dla postaci;	• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci;	• wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji;