

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY 5

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia krój czcionki,</li> <li>• zmienia wielkość czcionki,</li> <li>• wymienia elementy, z których składa się tabela,</li> <li>• wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</li> <li>• zmienia tło strony dokumentu,</li> <li>• dodaje do tekstu obraz z pliku,</li> <li>• wstawia do dokumentu kształty,</li> <li>• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu.</li> </ul>	<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>• dodaje do tabeli kolumny i wiersze,</li> <li>• usuwa z tabeli kolumny i wiersze,</li> <li>• wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu,</li> <li>• dodaje obramowanie strony,</li> <li>• wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,</li> <li>• podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,</li> <li>• sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,</li> <li>• zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania,</li> <li>• formatuje tekst w komórkach,</li> <li>• zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu,</li> <li>• formatuje obiekt WordArt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych,</li> <li>• używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzania formatowania tekstu,</li> <li>• dodaje wcięcia na początku akapitów,</li> <li>• korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli,</li> <li>• używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki,</li> <li>• przygotowuje w grupie 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> <li>• przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię.</li> </ul>

## 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala cel wyznaczonego zadania,</li> <li>• wczytuje do gry gotowe tło z pliku,</li> <li>• dodaje do projektu postać z biblioteki,</li> <li>• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</li> <li>• korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,</li> <li>• buduje skrypty do rysowania figur foremnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki,</li> <li>• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu,</li> <li>• rysuje tło gry np. w programie Paint,</li> <li>• ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych,</li> <li>• zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,</li> <li>• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet,</li> <li>• korzysta z opcji Tryb Turbo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia,</li> <li>• wybiera najlepszą trasę wycieczki,</li> <li>• buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</li> <li>• buduje skrypt do rysowania kwadratu,</li> <li>• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy,</li> <li>• dodaje drugi poziom gry,</li> <li>• używa zmiennych,</li> <li>• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych,</li> <li>• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczania kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy,</li> <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 wykonujący rysunek składający się z trzech rozet.</li> </ul>
---	--	---	---	--

## 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint

<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje slajdy do prezentacji,</li> <li>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</li> <li>• korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku,</li> <li>• tworzy prezentację ze zdjęciami,</li> <li>• dodaje do prezentacji muzykę z pliku,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji,</li> <li>• zmienia wariant motywu,</li> <li>• dodaje podpisy pod zdjęciami,</li> <li>• zmienia układ obrazów w albumie,</li> <li>• wstawia do prezentacji obiekt WordArt,</li> <li>• dodaje przejścia między</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie,</li> <li>• stosuje zasady tworzenia prezentacji,</li> <li>• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie,</li> <li>• określa czas trwania przejścia między</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje czytelne slajdy,</li> <li>• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty,</li> <li>• usuwa tło ze zdjęcia,</li> <li>• dodaje dźwięki do przejść i animacji,</li> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat,</li> <li>• samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy,</li> <li>• wstawia do prezentacji</li> </ul>
---	---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji film z pliku,</li> <li>• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z Internetu.</li> </ul>	<p>slajdami,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje animacje do elementów prezentacji,</li> <li>• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach,</li> <li>• ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli,</li> <li>• zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu,</li> <li>• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe.</li> </ul>	<p>slajdami,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• określa czas trwania animacji,</li> <li>• zapisuje prezentację jako plik wideo,</li> <li>• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji.</li> </ul>	<p>prycinania,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie,</li> <li>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawianej w prezentacji.</li> </ul>	<p>obiekt SmartArt i formatuje go,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji,</li> <li>• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy,</li> <li>• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystuje przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień.</li> </ul>
<b>4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>				
<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 okno tworzenia postaci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tło do animacji,</li> <li>• tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać,</li> <li>• edytuje dodaną postać,</li> <li>• tworzy rekwizyty dla postaci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy płynne animacje,</li> <li>• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie,</li> <li>• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać,</li> <li>• przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację,</li> <li>• wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię.</li> </ul>