

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

INFORMATYKA KLASA 5

OCENA DOPUSZCZAJĄCA Uczeń:

- zmienia krój czcionki • zmienia wielkość czcionki • wymienia elementy, z których składa się tabela • wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy • zmienia tło strony dokumentu • dodaje do tekstu obraz z pliku • wstawia do dokumentu kształty • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie

- ustala cel wyznaczonego zadania • wczytuje do gry gotowe tło z pliku • dodaje do projektu postać z biblioteki • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie • korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka • buduje skrypty do rysowania figur foremnych

- dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku • tworzy prezentację ze zdjęciami • dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu

- omawia budowę okna programu Pivot Animator • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek • uruchamia okno tworzenia postaci • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze

OCENA DOSTATECZNA Uczeń:

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu • zmienia kolor tekstu • wyrównuje akapit na różne sposoby • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go • dodaje do tabeli kolumny i wiersze • usuwa z tabeli kolumny i wiersze • wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu • dodaje obramowanie strony • wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie

- zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu • rysuje tło gry np. w programie Paint • ustala miejsce obiektu na scenie przez

podanie jego współrzędnych • zmienia grubość, kolor i odcień pisaka • wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet • korzysta z opcji Tryb Turbo

- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu • dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie • wstawia do prezentacji obiekt WordArt • dodaje przejścia między slajdami • dodaje animacje do elementów prezentacji • ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe

- dodaje tło do animacji • tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze

OCENA DOBRA Uczeń:

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękką enter • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia • zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania • formatuje tekst w komórkach • zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie

- analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia • wybiera najlepszą trasę wycieczki • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy • buduje skrypt do rysowania kwadratu • korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość

- dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji • formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie • określa czas trwania przejścia między slajdami • określa czas trwania animacji • zapisuje prezentację jako plik wideo • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji

- tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać • edytuje dodaną postać • tworzy rekwizyty dla postaci • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze

OCENA BARDZO DOBRA Uczeń:

- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzania formatowania tekstu • dodaje wcięcia na początku akapitów • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli • używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie

- buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy • dodaje drugi poziom gry • używa zmiennych • buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczania kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozet

- przygotowuje czytelne slajdy • wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia • dodaje dźwięki do przejść i animacji • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawianej w prezentacji

- tworzy płynne animacje • tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze

OCENA CELUJĄCA Uczeń:

- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki • przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie

- formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy • dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie • buduje skrypt wykonujący rysunek składający się z trzech rozet

- zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
- samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy
- wstawia do prezentacji obiekt SmartArt i formatuje go
- ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji
- wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
- wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
- przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystuje przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień

- tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
- przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
- przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację
- wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
- przygotowuje i zmienia tło animacji
- samodzielnie tworzy nową postać
- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody
- zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze