

INFORMATYKA

KLASA V

DZIAŁ 1. KŁAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W EDYTORZE TEKSTU

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- zmienia wielkość czcionki
- zmienia kolor tekstu
- tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie**
- 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

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu
- zmienia kolor tekstu
- wyrównuje akapit na różne sposoby
- umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go
- używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie
- stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu
- 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

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia

- tworzy nowy styl do formatowania tekstu
- modyfikuje istniejący styl
- definiuje listy wielopoziomowe
- 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

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych
- używa opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu
- dodaje wcięcia na początku akapitów
- dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu
- 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

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki
- przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
- przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
- 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

DZIAŁ 2. PRAWIE JAK W KINIE.

RUCH I MUZYKA W PROGRAMIE DO TWORZENIA PREZENTACJI

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- 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

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- 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

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

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

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- 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 przedstawionej w prezentacji

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

- zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat

- samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy
- wstawia do prezentacji obiekt 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, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień

DZIAŁ 3. KOCIE SZTUCZKI. WIĘCEJ FUNKCJI PROGRAMU SCRATCH

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

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

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
- 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**

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

- analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia
- wybiera najlepszą trasę
- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy
- buduje skrypt do rysowania kwadratów

- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- 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 obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

- 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 wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet

DZIAŁ 4. BIEGANIE PO EKRANIE. POZNAJEMY PROGRAM PIVOT ANIMATOR

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- omawia budowę okna programu Pivot Animator
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
- uruchamia okno tworzenia postaci
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dopuszczającą oraz:

- dodaje tło do animacji
- tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dostateczną oraz:

tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać

- edytuje dodaną postać
- tworzy rekwizyty dla postaci
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę dobrą oraz:

- tworzy płynne animacje
- tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania kryterialne na ocenę bardzo dobrą oraz:

- 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