

Informatyka - wymagania na poszczególne oceny – klasa 5

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	
<ul style="list-style-type: none">• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,• zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,• określa elementy, z których składa się tabela,• wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,• zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,• dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,• wstawia kształty do dokumentu tekstowego,• ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,• wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,• dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,• korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,• dodaje nowe slajdy do prezentacji	<ul style="list-style-type: none">• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,• zmienia kolor tekstu,• wyrównuje akapit na różne sposoby,• umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go,• w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,• ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,• dodaje obramowanie strony,• zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,• zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,• samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,• ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,• w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,	<ul style="list-style-type: none">• 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,• zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,• formatuje tekst w komórkach tabeli,• zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,• zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt,• analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,• wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,• buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,• buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,• dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na	<ul style="list-style-type: none">• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,• używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,• tworzy wcięcia akapitowe,• korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,• korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,• w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,• dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,• używa zmiennych podczas programowania,• buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,• dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,	

- multimedialnej,
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,
 - wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku,
 - tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,
 - dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
 - dodaje do prezentacji film z pliku,
 - podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,
 - omawia budowę okna programu Pivot Animator,
 - tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
 - uruchamia edytor postaci,
 - współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.
- wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,
 - zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,
 - dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,
 - zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej,
 - dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**,
 - dodaje przejścia między slajdami,
 - dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
 - ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
 - ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
 - zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**,
 - dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,
 - dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,
 - tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.
- slajdzie,
- podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
 - formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie
- Formatowanie,**
- określa czas trwania przejścia slajdu,
 - określa czas trwania animacji na slajdach,
 - zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,
 - zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,
 - w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,
 - modyfikuje postać dodaną do projektu,
 - wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.
- umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
 - dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
 - korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
 - korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
 - zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,
 - tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,
 - tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.