

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI
niezbędne do otrzymania śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych
uczniów klasy V

Ocena				
konieczne	podstawowe	rozszerzające	dopełniające	wykraczające
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<p>zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,</p> <p>zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,</p> <p>tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie,</p> <p>określa elementy, z których składa się tabela,</p> <p>wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</p> <p>zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,</p> <p> dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,</p> <p>wstawia kształty do dokumentu tekstowego,</p>	<p>ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,</p> <p>zmienia kolor tekstu,</p> <p>wyrównuje akapit na różne sposoby,</p> <p>umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go,</p> <p>stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu,</p> <p>w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,</p> <p>ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,</p> <p> dodaje obramowanie strony,</p> <p>zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych</p>	<p>wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,</p> <p>podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,</p> <p>sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,</p> <p>definiuje listy wielopoziomowe,</p> <p>zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,</p> <p>formatuje tekst w komórkach tabeli,</p> <p>zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu</p>	<p>formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,</p> <p>używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,</p> <p>tworzy wcięcia akapitowe,</p> <p>dobiera rodzaj listy do tworzonoego dokumentu,</p> <p>korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,</p> <p>korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu</p>	<p>spełnia bezbłędnie wszystkie wcześniejsze wymagania edukacyjne, ponadto:</p> <p>stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p> <p>bierze udział w konkursach, wykonuje zadania dodatkowe oraz zdobywa szczególne osiągnięcia w konkursach przedmiotowych z zakresu informatyki</p>

<p>dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,</p> <p>wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</p> <p>wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku,</p> <p>tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</p> <p>dodaje do prezentacji muzykę z pliku,</p> <p>dodaje do prezentacji film z pliku,</p> <p>podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,</p> <p>ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,</p> <p>wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,</p> <p>dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,</p> <p>buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</p>	<p>wstawionych do dokumentu tekstowego,</p> <p>wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</p> <p>zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</p> <p>dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,</p> <p>zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej,</p> <p>dodaje do prezentacji obiekt WordArt,</p> <p>dodaje przejścia między slajdami,</p> <p>dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,</p> <p>ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</p> <p>ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,</p> <p>zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,</p>	<p>tekstowego,</p> <p>zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt,</p> <p>dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,</p> <p>podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,</p> <p>formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie,</p> <p>określa czas trwania przejścia slajdu,</p> <p>określa czas trwania animacji na slajdach,</p> <p>zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,</p> <p>zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,</p> <p>analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,</p> <p>wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,</p>	<p>tekstowego,</p> <p>dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</p> <p>umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,</p> <p>dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,</p> <p>korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,</p> <p>korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,</p> <p>zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,</p> <p>w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,</p> <p>dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu,</p> <p>używa zmiennych podczas programowania,</p> <p>buduje skrypty rysujące dowolne</p>	
---	---	--	--	--

<p>korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,</p> <p>omawia budowę okna programu Pivot Animator,</p> <p>tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,</p> <p>uruchamia edytor postaci,</p> <p>współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.</p>	<p>dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,</p> <p>zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,</p> <p>osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,</p> <p>samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,</p> <p>ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,</p> <p>w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,</p> <p>dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,</p> <p>tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.</p>	<p>buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</p> <p>buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</p> <p>w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,</p> <p>modyfikuje postać dodaną do projektu,</p> <p>wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.</p>	<p>figury foremne,</p> <p>tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,</p> <p>tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</p>	
---	--	---	---	--