

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy V

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word					
Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word.	zmienia krój oraz wielkość czcionki;	- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu; - zmienia kolor tekstu; - wyrównuje akapit na różne sposoby; - umieszcza w dokumencie obiekt <i>WordArt</i> i formatuje go; - dodaje wcięcia na początku akapitów;	- wykorzystuje skróty klawiszowe oraz tzw. twardą spację i miękki enter podczas pracy w edytorze tekstu; - sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia;	- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych; - używa opcji <i>Pokaż wszystko</i> do sprawdzenia formatowania tekstu;	samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki;
Komórki, do szereg! Świat tabel.	- wymienia elementy, z których składa się tabela; - wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy;	- dodaje i usuwa z tabeli kolumny i wiersze; - wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu;	- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania; - formatuje tekst w komórkach;	korzysta z narzędzia <i>Rysuj tabelę</i> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli;	porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym;
Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji.	- zmienia tło strony dokumentu; - dodaje do tekstu obraz z pliku; - wstawia do dokumentu kształty;	- dodaje obramowanie strony; - zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych;	zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu;	używa narzędzi z karty <i>Formatowanie</i> do podstawowej obróbki graficznej obrazów;	
Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch					
Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	ustala cel wyznaczonego zadania;	- zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki; - osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu;	- analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia; - wybiera najlepszą trasę wycieczki;	buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy;	formułuje złożone problemy dotyczące tego tematu i potrafi je rozwiązać;
W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	- wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu; - dodaje do projektu postać z biblioteki;	- rysuje tło gry np. w programie Paint; - ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych;	buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy;	- dodaje drugi poziom gry; - używa zmiennych;	dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu;
Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.	- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie; - korzysta z bloków z kategorii <i>Pisak</i> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka;	zmienia grubość, kolor i odcień pisaka;	buduje skrypt do rysowania kwadratów;	buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych;	tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie;

Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków.	• buduje skrypty do rysowania figur foremnych;	• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet; • korzysta z opcji <i>Tryb Turbo</i> ;	• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość;	• wykorzystuje bloki z kategorii <i>Wyrażenia</i> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety;	• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet;
Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint					
Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	• dodaje i usuwa slajdy do prezentacji; • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie;	• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić;	• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; • stosuje zasady tworzenia prezentacji;	• przygotowuje czytelne slajdy;	
Wspomnienia. Tworzymy album fotograficzny.	• korzysta z opcji <i>Album fotograficzny</i> i dodaje do niego zdjęcia z dysku;	• dodaje podpisy pod zdjęciami; • zmienia układ obrazów w albumie;	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <i>Formatowanie</i> ;	• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; • usuwa tło ze zdjęcia;	• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;
Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	• tworzy prostą prezentację ze zdjęciami;	• wstawia do prezentacji obiekt <i>WordArt</i> ; • dodaje przejścia między slajdami; • dodaje animacje do elementów prezentacji;	• określa czas trwania przejścia między slajdami; • określa czas trwania animacji;	• dodaje dźwięki do przejść i animacji;	• wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <i>Ścieżki ruchu</i> ;
Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji.	• dodaje do prezentacji muzykę oraz film z pliku;	• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach; • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli; • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <i>Automatycznie</i> lub <i>Po kliknięciu</i> ;	• zapisuje prezentację jako plik wideo;	• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania; • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie;	• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy;
Krótką historią. Sterowanie animacją.	• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu;	• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe;	• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji;	• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji;	• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień;
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator					
Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.	• omawia budowę okna programu Pivot Animator; • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek;	• dodaje tło do animacji;	• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać;	• tworzy płynne animacje;	• tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać;
Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.	• uruchamia okno tworzenia postaci;	• tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu;	• edytuje dodaną postać; • tworzy rekwizyty dla postaci;	• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci;	• wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji;

Tryb ubiegania się o otrzymanie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.

Pisemny wniosek o ustalenie rocznej oceny klasyfikacyjnej wyższej niż przewidywana składa się do Dyrektora w terminie do 2 dni roboczych od dnia powiadomienia o przewidywanej rocznej ocenie klasyfikacyjnej.

Warunkami ubiegania się o otrzymanie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych są:

1. Obecność na przynajmniej 75% zajęć edukacyjnych z przedmiotu.
2. Przystąpienie przez ucznia do wszystkich sprawdzianów i kartkówek i uzyskanie ze wszystkich ocen pozytywnych.
3. Nieprzygotowanie do zajęć nie więcej niż 5 razy.
4. Kompletne notatki z lekcji w zeszycie.

Po pozytywnej analizie wniosku nastąpi sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia poprzez ćwiczenia praktyczne, których zakres spełnia wymagania na wnioskowaną ocenę.