**Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie V**

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: |
| • 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 ruchuduszka,  • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,  • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,  • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcia 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. | • 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,  • 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. | • 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 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. | • formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,  • używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowaniatekstu,  • tworzy wcięcia akapitowe,  • korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądulinii tabeli wstawionych do dokumentutekstowego,  • korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazówwstawionych do dokumentu tekstowego,  • w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,  • dodaje drugi poziom do tworzonej przez 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,  • 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, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,  • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. |