**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 dopuszczającyUczeń: | Stopień dostatecznyUczeń: | Stopień dobryUczeń: | Stopień bardzo dobryUczeń: |
| • 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 elementówwstawionych do prezentacji,• w programie Pivot Animator tworzy animacjęskładającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,• modyfikuje postać dodaną do projektu,• wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionychdo 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. |