

**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia  
śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki w kl. V**

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Zmienia: <ol style="list-style-type: none"> <li>krój czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>tło strony w dokumencie tekstowym.</li> </ol> </li> <li>Określa elementy, z których składa się tabela.</li> <li>Wstawia: <ol style="list-style-type: none"> <li>do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</li> <li>kształty do dokumentu tekstowego,</li> </ol> </li> <li>Dodaje: <ol style="list-style-type: none"> <li>do dokumentu tekstowego obraz z pliku,</li> </ol> </li> </ol>	<p>Ocenę „dostateczną” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dopuszczającą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ustawia: <ol style="list-style-type: none"> <li>pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,</li> <li>styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word.</li> </ol> </li> <li>Zmienia: <ol style="list-style-type: none"> <li>kolor tekstu,</li> <li>rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego.</li> </ol> </li> <li>Wyrównuje akapit na różne sposoby.</li> </ol>	<p>Ocenę „dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dostateczną” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu oraz w środowisku Baltic.</li> <li>Podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter.</li> <li>Sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia.</li> <li>Zmienia: <ol style="list-style-type: none"> <li>w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,</li> </ol> </li> </ol>	<p>Ocenę „bardzo dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu.</li> <li>Używa w programie Word opcji pokaz wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu.</li> <li>Tworzy: <ol style="list-style-type: none"> <li>wcięcia akapitowe,</li> <li>animację z wykorzystaniem czasu i współrzędnych.</li> </ol> </li> <li>Korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do</li> </ol>	<p>Ocenę „celującą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „bardzo dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95%.</li> <li>Stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</li> <li>Potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu.</li> </ol>

<ul style="list-style-type: none"> <li>b. postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,</li> <li>c. ramki oraz tabele do dokumentu,</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym.</li> <li>6. Wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku.</li> <li>7. Buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie.</li> <li>8. Korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka.</li> <li>9. Tworzy: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</li> <li>b. prostą animację składającą się z kilku klatek,</li> <li>c. proste animacje w programie Baltie.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go.</li> <li>5. W tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze.</li> <li>6. Dodaje: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. obramowanie strony i tekstu,</li> <li>b. podpisy pod zdjęciami wstawionymi do dokumentu,</li> <li>c. do dokumentu dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe.</li> </ul> </li> <li>7. Zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu.</li> <li>8. Osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny.</li> <li>9. Samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu.</li> <li>10. Ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych.</li> <li>11. W budowanych skryptach zmienia</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. bramowanie i wypełnienie obiektu WordArt.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Formatuje tekst w komórkach tabeli, zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego.</li> <li>6. Analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania.</li> <li>7. Wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu.</li> <li>8. Buduje: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy.</li> <li>b. w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</li> <li>c. Baltie skrypt prostej animacji stosując czas trwania oraz odpowiednie miejsce jej wyświetlenia z pomocą nauczyciela</li> </ul> </li> </ol>	<p>dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Korzysta z narzędzi obróbki obrazów w Wordzie.</li> <li>6. W programie Scratch buduje grę.</li> <li>7. Używa zmiennych podczas programowania.</li> <li>8. Buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne.</li> <li>9. Zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii.</li> <li>10. W środowisku Baltie tworzy płynne animacje.</li> <li>11. Projektuje i tworzy animacje, w tym animacje złożone.</li> <li>12. Samodzielnie zapisuje i odtwarza animacje, modyfikuje i</li> </ol>	
---	--	---	---	--

<p>10. Współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.</p> <p>11. Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego, tworząc prostą animację.</p> <p>1. Potrafi opisać możliwości i używane elementy programu Baltie.</p> <p>2. Wie w jaki sposób włączyć odpowiedni tryb w środowisku Baltie.</p> <p>3. Poprawnie zapisuje, stworzone przez siebie, dokumenty i programy.</p>	<p>grubość, kolor i odcień pisaka.</p> <p>12. Wybiera motyw obramowania strony, tekstu i tabeli dostępne w MS Word.</p> <p>13. Zmienia:</p> <p>a. wersję kolorystyczną wybranego motywu.</p> <p>b. układ obrazów w dokumencie</p> <p>14. Stosuje kopiowanie fragmentów programu</p> <p>15. Projektuje proste animacje.</p> <p>16. Korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia animacji.</p>		ponownie uruchamia.	
--	--	--	---------------------	--