

Wymagania edukacyjne – Informatyka klasa V

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- zmienia krój i wielkość czcionki oraz tło strony w dokumencie,
- zna elementy, z których składa się tabela,
- wstawia: tabelę, kształty, obrazy do dokumentu,
- dodaje: ramki, tabele, postać do Scratcha,
- ustala cel zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,
- wczytuje tło i buduje skrypty do przesuwania duszka w Scratchu,
- używa bloków Pisak do rysowania na scenie,
- tworzy: prostą prezentację, prostą animację, proste projekty w Baltie,
- współpracuje w grupie,
- poprawnie zapisuje dokumenty i programy.

Ocena dostateczna

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą i dodatkowo:

- formatuje tekst (pogrubienie, kursywa, podkreślenie),
- zmienia kolor tekstu, rozmiar i położenie elementów graficznych,
- wyrównuje akapit na różne sposoby,
- formatuje tabelę (dodaje/usuwa kolumny i wiersze, zmienia styl tabeli),
- dodaje: obramowanie, podpisy pod zdjęciami, kształty, pola tekstowe,
- wstawia i formatuje WordArt,
- zbiera dane potrzebne do osiągnięcia celu,
- samodzielnie rysuje tło w Scratchu, ustala położenie obiektów,
- zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
- stosuje kopiowanie fragmentów programu,
- projektuje proste animacje, korzysta z programów edukacyjnych.

Ocena dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dostateczną i dodatkowo:

- używa skrótów klawiszowych (Word, Baltie),
- stosuje twardą spację i miękki enter,

- sprawdza poprawność pisowni i gramatyki,
- formatuje WordArt (obramowanie, wypełnienie),
- zmienia wygląd tabel (cieniowanie, obramowanie),
- analizuje problem, przedstawia i wybiera najlepsze rozwiązanie,
- w Scratchu: buduje skrypty do sterowania duszkiem, rysuje kwadrat,
- w Baltie: tworzy prostą animację (z pomocą nauczyciela).

Ocena bardzo dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dobrą i dodatkowo:

- formatuje dokument zgodnie z wytycznymi,
- korzysta z opcji „pokaż wszystko” w Wordzie,
- tworzy wcięcia akapitowe,
- korzysta z narzędzia „Rysuj tabelę”,
- edytuje obrazy w Wordzie,
- w Scratchu: tworzy grę, używa zmiennych, buduje skrypty rysujące figury,
- tworzy animacje z czasem i współrzędnymi,
- zmienia kolejność i czas trwania animacji,
- w Baltie: tworzy płynne i złożone animacje,
- samodzielnie zapisuje, odtwarza i modyfikuje animacje.

Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą i dodatkowo:

- wykonuje wszystkie zadania na poziomie min. 95%,
- wykorzystuje wiedzę w sytuacjach trudnych i nietypowych,
- samodzielnie znajduje sposób rozwiązania problemu.