

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 5

Rok szkolny 2024/2025

1. Wymagania edukacyjne z informatyki niezbędne do otrzymania przez uczniów klas 5 poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych wynikających z realizowanego przez siebie programu nauczania

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań edukacyjnych na ocenę dopuszczającą.

I OKRES/ ŚRÓDROCZNA OCENA KLASYFIKACYJNA

| Dopuszczający (2) Uczeń: | Dostateczny (3) Uczeń: | Dobry (4) Uczeń: | Bardzo dobry (5) Uczeń: | Celujący (6) Uczeń: |
|---|--|--|--|--|
| zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, <ul style="list-style-type: none">• 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, | <ul style="list-style-type: none">• 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, | <ul style="list-style-type: none">• 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 | <ul style="list-style-type: none">• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,• używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,• tworzy wcięcia akapitowe,• korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli | <ul style="list-style-type: none">• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki• przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu• używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym• używa tabeli do |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, | <p>korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, | <p>dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt | <p>wstawionych do dokumentu tekstowego,</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, • dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, • używa zmiennych podczas programowania, • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, | <p>przygotowania krzyżówki</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię |
| <p>II OKRES/ ROCZNA OCENA KLASYFIKACYJNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, • wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z | <ul style="list-style-type: none"> • zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, | <ul style="list-style-type: none"> • analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, • wybiera najlepszy sposób rozwiązania | <ul style="list-style-type: none"> • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • przygotowuje projekt, |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <p>pliku,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 ruchu duszka, <ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie 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 | <ul style="list-style-type: none"> • 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, <ul style="list-style-type: none"> • 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 | <p>problemu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, • buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, <ul style="list-style-type: none"> • 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, | <p>elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. | <p>który przedstawia ruch słońca na niebie</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie • buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go • ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych |
|--|---|---|---|--|

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| <p>prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. | <p>wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. | <ul style="list-style-type: none"> • 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. | | <p>ustawień</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy animacje przedstawiające krótkie historie • przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać • wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię |
|---|---|--|--|---|

2) Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych

- 1) zadania wykonywane podczas lekcji,
- 2) stosowanie poznanych wiadomości i umiejętności praktycznych w pracy na lekcji,
- 3) odpowiedzi ustne, odpowiedzi pisemne,
- 4) kartkówki/sprawdziany wiadomości
- 5) osiągnięcia w konkursach przedmiotowych szkolnych i pozaszkolnych.
- 6) dodatkowe zadania zlecone przez nauczyciela (dla chętnych).

Zespół nauczycieli informatyki