

## Wymagania dla klasy V szkoły podstawowej

Cele oceniania:

1. Poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych.
2. Pomoc uczniowi w planowaniu swojego rozwoju.
3. Motywowanie ucznia do dalszej pracy.
4. Dostarczanie rodzicom i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i uzdolnieniach ucznia.
5. Porównanie wiedzy i umiejętności ucznia z wymaganiami edukacyjnymi.
6. Dokonanie klasyfikacji ucznia i sprawdzenie jego stopnia przygotowania do dalszego etapu kształcenia.

Ocenianie bieżące z zajęć edukacyjnych ma na celu monitorowanie pracy ucznia oraz przekazywanie uczniowi informacji o jego osiągnięciach edukacyjnych, poprzez wskazanie, co uczeń robi dobrze, co wymaga poprawy oraz jak powinien dalej się uczyć.

Ocenię podlegają:

- sprawdziany,
- aktywność - praca ucznia na lekcji,
- prace dodatkowe np.: projekty,
- szczególne osiągnięcia.

Punkty uzyskane ze sprawdzianów i kartkówek przeliczane są wg następującej skali:

100% - ocena celująca (6)

91% - 99% - bardzo dobra (5)

75% - 90% - dobra (4)

51% - 74% - dostateczna (3)

31% - 50% - dopuszczająca (2)

0% - 30% - niedostateczna

## Wymagania z informatyki

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój czcionki</li> <li>zmienia wielkość czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu</li> <li>zmienia kolor tekstu</li> <li>wyrównuje akapit na różne sposoby</li> <li>umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu</li> <li>podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter</li> <li>sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych</li> <li>używa opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu</li> <li>dodaje wcięcia na początku akapitów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki</li> <li>przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy, z których składa się tabela</li> <li>wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> <li>usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> <li>wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania</li> <li>formatuje tekst w komórkach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym</li> <li>używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia tło strony dokumentu</li> <li>dodaje do tekstu obraz z pliku</li> <li>wstawia do dokumentu kształty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje obramowanie strony</li> <li>wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji <b>WordArt</b></li> <li>zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu</li> <li>formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa narzędzi z karty <b>Formatowanie</b> do podstawowej obróbki graficznej obrazów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu</li> <li>wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty <b>WordArt</b> oraz zmienia ich wygląd</li> <li>zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie</li> </ul>				
<b>Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje slajdy do prezentacji</li> <li>wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wybiera motyw dla tworzonej prezentacji</li> <li>zmienia wariant motywu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie</li> <li>stosuje zasady tworzenia prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje czytelne slajdy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat</li> </ul>

## Wymagania z informatyki

<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z opcji <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcia z dysku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje podpisy pod zdjęciami</li> <li>zmienia układ obrazów w albumie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <b>Formatowanie</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia do albumu pola tekstowe i kształty</li> <li>usuwa tło ze zdjęcia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy</li> <li>wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prezentację ze zdjęciami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia do prezentacji obiekt <b>WordArt</b></li> <li>dodaje przejścia między slajdami</li> <li>dodaje animacje do elementów prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa czas trwania przejścia między slajdami</li> <li>określa czas trwania animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje dźwięki do przejść i animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji</li> <li>wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <b>Ścieżki ruchu</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do prezentacji muzykę z pliku</li> <li>dodaje do prezentacji film z pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach</li> <li>ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli</li> <li>zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapisuje prezentację jako plik video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania</li> <li>korzysta z dodatkowych ustawień video: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień</li> </ul>
<b>Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>ustala cel wyznaczonego zadania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy</li> <li>osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia</li> <li>wybiera najlepszą trasę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu</li> <li>dodaje do projektu postać z biblioteki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje tło gry np. w programie Paint</li> <li>ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje drugi poziom gry</li> <li>używa zmiennych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu</li> </ul>

## Wymagania z informatyki

				<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie</li> <li>korzysta z bloków z kategorii <b>Piéro</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia grubość, kolor i odcień pisaka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt do rysowania kwadratów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet</li> <li>korzysta z opcji <b>Tryb Turbo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet</li> </ul>
<b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia budowę okna programu Pivot Animator</li> <li>tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje tło do animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy płynne animacje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animacje przedstawiające krótkie historie</li> <li>przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia okno tworzenia postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>edytuje dodaną postać</li> <li>tworzy rekwizyty dla postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację</li> <li>wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>przygotowuje i zmienia tło animacji</li> <li>samodzielnie tworzy nową postać</li> <li>przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody</li> <li>zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</li> </ul>				