## **Informatyka - klasa V**

**Wymagania na ocenę śródroczną**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Wymagania****Uczeń:** |
| **Dopuszczająca** | *Wiadomości i umiejętności:*- wie, do czego służy komputer; zna zasady BHP z komputerem, ale nie zawsze je przestrzega- zna pojęcie pliku, folderu i aplikacji- uruchamia programy z pomocą nauczyciela - otwiera i zapisuje plik według wskazówek nauczyciel; zakłada folder, porusza się po strukturze folderów- wymienia podstawowe skróty klawiszowe: kopiuj, wklej, zapisz- pisze prosty tekst- z pomocą nauczyciela formatuje tekst i osadza obiekty- z pomocą n-la wyszukuje informacje na zadany temat w różnych źródłach elektronicznych Power Point:- uruchamia program Power Point- odtwarza prezentację- z pomocą nauczyciela wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji- z pomocą nauczyciela tworzy nowe slajdy |
| **Dostateczna** | *Wiadomości i umiejętności:*- zna zasady BHP z komputerem, ale czasami nie przestrzega ich- wyszukuje zapisane pliki na dysku we wskazanym folderze - używa podstawowych skrótów klawiszowych- pisze tekst stosując proste formatowanie (pochylenie, pogrubienie)- formatuje tekst bez stosowania stylów- osadza obiekty bez formatowania- próbuje wyszukiwać informacje na zadany temat w różnych źródłach elektronicznychPower Point:- samodzielnie wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji, dodaje kolejne slajdy- wstawia obiekty do slajdu (Wort Art, tekst) |
|  **Dobra**  | *Wiadomości i umiejętności:*- zna i zazwyczaj przestrzega zasady BHP z komputerem * dokonuje poprawek w pracy i zapisuje zmiany na dysku

- stosuje skróty klawiszowe związane z formatowaniem tekstu- zna pojęcia „twardej spacji” oraz „miękkiego Entera”- z pomocą nauczyciela formatuje tekst wykorzystując style- osadza obiekty w tekście i formatuje je z pomocą nauczyciela - wyszukuje informacje na zadany temat w różnych źródłach elektronicznychPower Point:- wstawia grafikę do prezentacji- używa efektów przejść między slajdami |
| **Bardzo dobra** | *Wiadomości i umiejętności:*- zna i zazwyczaj przestrzega BHP z komputerem i regulamin pracowni- tworzy folder, zapisuje pliki, kopiuje pliki- dokonuje poprawek w pracy i zapisuje zmiany na dysku ze zmianą lokalizacji lub tworzy folder podczas zapisu- dba o stanowisko swojej pracy z komputerem, postępuje zgodnie ze wskazaniami nauczyciela- szanuje prywatność i pracę innych osób- sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe- stosuje „twardą spację” oraz „miękki Enter”- samodzielnie formatuje tekst stosując różnorodne style- formatuje obiekty osadzone w tekście- selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione w różnych źródłach elektronicznych informacjePower Point:- tworzy przejrzystą prezentację z zastosowaniem grafiki- formatuje zdjęcia- używa różnych opcji animacji |
| **Celująca**  | *Wiadomości i umiejętności:*- przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera- prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich- tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia Zapisz jako ze zmianą lokalizacji i nazwy pliku; porządkuje zawartość folderów- korzysta ze skrótów klawiszowych formatując tekst, pomaga innym uczniom- tworzy przejrzyste, ciekawe, estetyczne i poprawne (także pod względem językowym) dokumenty tekstowe wzbogacone różnymi odpowiednio sformatowanymi obiektami- wykorzystuje zdobyte informacje w różnych formatachPower Point:- tworzy urozmaiconą prezentację na wybrany temat, osadzając w niej pliki audio i wideo |

## **Informatyka - klasa V**

**Wymagania na ocenę roczną**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Wymagania****Uczeń:** |
| **Dopuszczająca** | *Wiadomości i umiejętności:*Scratch:- ustala cel wyznaczonego zadania- wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu- dodaje do projektu postać z biblioteki- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie- korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka- buduje skrypty do rysowania figur foremnychPivot:- uruchamia program Pivot- z pomocą nauczyciela tworzy „skokową” animację |
| **Dostateczna** | *Wiadomości i umiejętności:*Scratch:- zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki- osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu- rysuje tło gry np. w programie Paint- ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych- zmienia grubość, kolor i odcień pisaka- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozetPivot:- uruchamia okno tworzenia nowej postaci- z pomocą nauczyciela tworzy postać i umieszcza ją w animacji |
|  **Dobra**  | *Wiadomości i umiejętności:*Scratch:- analizuje trasę wycieczki i przestawia różne sposoby jej wyznaczenia- wybiera najlepszą trasę wycieczki- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy- buduje skrypt do rysowania kwadratów- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długośćPivot:- samodzielnie tworzy postać i umieszcza ją w animacji- tworzy animację idącej postaci |
| **Bardzo dobra** | *Wiadomości i umiejętności:*Scratch:- buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy- dodaje drugi poziom gry- używa zmiennych- buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych- wykorzystuje bloki z kategorii *Wyrażenia* do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozetyPivot:- tworzy płynną animacje przedstawiającą idącą postać |
| **Celująca**  | *Wiadomości i umiejętności:*Scratch:- formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy- dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu- przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie- tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie- buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozetPivot:-w pomysłowy sposób tworzy płynną animację przedstawiająca idącą postać- wstawia tło do animacji |