## **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 elektronicznych  Power 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 elektronicznych  Power 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 informacje  Power 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 formatach  Power 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 foremnych  Pivot:  - 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 rozet  Pivot:  - 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 długość  Pivot:  - 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 rozety  Pivot:  - 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 rozet  Pivot:  -w pomysłowy sposób tworzy płynną animację przedstawiająca idącą postać  - wstawia tło do animacji |