



## Wymagania Edukacyjne Informatyka Klasa V

### Skala ocen:

niedostateczna	0 – 35%
dopuszczająca	38 – 50%
dostateczna	56 – 67%
dobra	83 – 74 %
bardzo dobra	90 – 96%
celująca	100%

Wyniki skrajnie niskie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „-”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (-) minus	36 – 37%
dostateczna (-) minus	54 – 55%
dobra (-) minus	71 – 73%
bardzo dobra (-) minus	87 – 89%

Wyniki skrajnie wysokie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „+”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (+) plus	51 – 53%
dostateczna (+) plus	68 – 70%
dobra (+) plus	84 – 86%
bardzo dobra (+) plus	97 – 99%



### **Zasady współpracy z uczniem:**

#### **Uczeń ma prawo:**

1. Znać swoje oceny.
2. Być ocenianym systematycznie.
3. Wglądu w sprawdzone i ocenione prace pisemne.
4. Uzyskać ustne uzasadnienie ustalonej oceny.
5. Uczeń ma prawo na początku lekcji zgłosić - nie więcej niż 2 razy w półroczu - brak zeszytu, ćwiczeń lub zadania domowego. Kolejne nieprzygotowanie skutkuje wpisem uwagi do e-dziennika.
6. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

#### **Uczeń ma obowiązek:**

1. Aktywnie uczestniczyć w lekcji, stosując się do poleceń nauczyciela.
2. Uczeń ma obowiązek prowadzić zeszyt przedmiotowy, zeszyt ćwiczeń, nosić potrzebne przybory.
3. Uczeń ma obowiązek odrabiać prace domowe.
4. Uczeń zobowiązany jest do przygotowania się do każdej lekcji; sprawdzenie wiadomości i umiejętności z ostatniej lekcji może mieć formę odpowiedzi ustnej lub kartkówki.
5. W przypadku nieobecności na lekcji uczeń ma obowiązek uzupełnienia braków na najbliższe zajęcia.
6. Jeżeli uczeń, z powodu nieobecności, nie pisał pracy klasowej, przystępuje do zaliczenia materiału w innym, uzgodnionym z nauczycielem terminie.
7. Uczeń pozostawia ład i porządek na swoim stanowisku pracy po zakończonej lekcji.

#### **Nauczyciel ma prawo:**

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji lub znajomości lektury w formie kartkówki, lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenić pracę ucznia na lekcji.



**Nauczyciel ma obowiązek:**

1. Zapowiedzieć prace klasowe z tygodniowym wyprzedzeniem oraz podać zakres sprawdzanego materiału, z jednoczesnym wpisaniem do e-dziennika.
2. Umożliwić uczniowi nadrobienie zaległości.
3. Systematycznie i jawnie oceniać uczniów.
4. Na zajęciach lekcyjnych udostępnić uczniowi sprawdzone i ocenione prace pisemne.
5. Kontrolować zeszyty i/lub ćwiczenia uczniów pod względem ich poprawności merytorycznej, językowej oraz systematyczności prowadzenia i estetyki min. raz w półroczu.
6. Uzasadniać ustnie na zajęciach lekcyjnych ustalone oceny.

**Zasady współpracy z rodzicem/opiekunem:**

Rodzice/opiekunowie pozostają w kontakcie z nauczycielem poprzez dziennik elektroniczny (wiadomości wysyłane poprzez e-dziennik, uwagi, oceny bieżące).

Oceny ze sprawdzianów i testów zaznacza się w e-dzienniku kolorem czerwonym. Jeśli uczeń nie był obecny podczas pracy klasowej, w odpowiedniej rubryce wpisuje się „nb”, aż do czasu napisania tej pracy przez ucznia.

**Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia:**

Sprawdzian – **S**, Kartkówka – **K**, Praca na lekcji - **Pnl** Praca domowa – **Pd** Aktywność - **A** Inne formy aktywności (udział w konkursach, projektach, zadania dodatkowe) - **In** , Nieprzygotowanie – **Np**.



### Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

2	3	4	5	6
DOPUSZCZAJĄCY	DOSTATECZNY 2+3	DOBRY 2+3+4	BARDZO DOBRY 2+3+4+5	CELUJĄCY 2+3+4+5
<b>UCZEŃ:</b>				
<b>I PÓLROCZE</b>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,</li><li>• zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,</li><li>• określa elementy, z których składa się tabela,</li><li>• wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</li><li>• zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,</li><li>• dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,</li><li>• wstawia kształty do dokumentu tekstowego,</li><li>• ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,</li><li>• wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,</li><li>• dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w</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><li>• w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,</li><li>• ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,</li><li>• dodaje obramowanie strony,</li><li>• zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,</li><li>• zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,</li><li>• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,</li><li>• samodzielnie rysuje tło dla gry</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><li>• zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,</li><li>• formatuje tekst w komórkach tabeli,</li><li>• zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,</li><li>• zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu <b>WordArt</b>,</li><li>• analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,</li><li>• używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,</li><li>• tworzy wcięcia akapitowe,</li><li>• korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,</li><li>• korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,</li><li>• w programie Scratch buduje</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95%,</li><li>• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</li></ul>



<p>Scratchu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</li> <li>• korzysta z bloków z kategorii <b>Pisak</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,</li> </ul>	<p>tworzonej w Scratchu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,</li> <li>• w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</li> </ul>	<p>skrypt liczący długość trasy,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,</li> <li>• używa zmiennych podczas programowania,</li> <li>• buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,</li> </ul>	
<b>II PÓLROCZE</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,</li> <li>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</li> <li>• wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcie z dysku,</li> <li>• tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</li> <li>• dodaje do prezentacji muzykę z pliku,</li> <li>• dodaje do prezentacji film z pliku,</li> <li>• podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</li> <li>• zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</li> <li>• dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,</li> <li>• zmienia układ obrazów w obiekcie <b>Album fotograficzny</b> w prezentacji multimedialnej,</li> <li>• dodaje do prezentacji obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li>• dodaje przejścia między slajdami,</li> <li>• dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,</li> <li>• ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</li> <li>• ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,</li> <li>• podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,</li> <li>• formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie <b>Formatowanie</b>,</li> <li>• określa czas trwania przejścia slajdu,</li> <li>• określa czas trwania animacji na slajdach,</li> <li>• zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,</li> <li>• zmienia wygląd dodatkowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</li> <li>• umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,</li> <li>• dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,</li> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95%,</li> <li>• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator,</li><li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,</li><li>• uruchamia edytor postaci,</li><li>• współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b>,</li><li>• dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,</li><li>• dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,</li><li>• tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.</li></ul>	<p>elementów wstawionych do prezentacji,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,</li><li>• modyfikuje postać dodaną do projektu,</li><li>• wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.</li></ul>	<p>dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,</li><li>• tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</li></ul>	
---	---	--	--	--