



## 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. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

#### **Uczeń ma obowiązek:**

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

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

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji lektury w formie kartkówki, lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenąć 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. 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 Scratchu,</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 tworzonej w Scratchu,</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 miękką 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, • 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><li>• wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,</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 skrypt liczący długość trasy,</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>• 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>	<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>• buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</li> </ul>	<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> <li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator,</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> <li>• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b>,</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 elementów wstawionych do prezentacji,</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 dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,</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>• 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>• 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>	<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>	<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>	
---	---	---	--	--