

## Wymagania na poszczególne oceny - informatyka klasa 5

- ocena dopuszczająca – wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego;
- ocena dostateczna – obejmuje wymagania na ocenę dopuszczającą oraz wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki;
- ocena dobra – obejmuje wymagania na ocenę dostateczną oraz wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia;
- ocena bardzo dobra – obejmuje wymagania na ocenę dobrą oraz wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych;
- ocena celująca – stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- zmienia krój czcionki
- zmienia wielkość czcionki
- wymienia elementy, z których składa się tabela
- wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
- zmienia tło strony dokumentu
- dodaje do tekstu obraz z pliku
- wstawia do dokumentu kształty
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
- wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu
- ustala cel wyznaczonego zadania
- dodaje do projektu postać z biblioteki w programie Scratch
- w programie Scratch buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie
- korzysta z bloków z kategorii **Pisak** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka
- dodaje slajdy do prezentacji
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie
- tworzy prezentację ze zdjęciami
- tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
- przygotowuje i zmienia tło animacji

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

- ustawia pogrubienie, pochYLENIE (kursywę) i podkreślenie tekstu
- zmienia kolor tekstu
- wyrównuje akapit na różne sposoby
- umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze
- wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu
- dodaje obramowanie strony
- wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji **WordArt**
- zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych
- rysuje tło gry np. w programie Paint
- w programie Scratch ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych
- zmienia grubość, kolor i odcień pisaka w programie Scratch
- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet
- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji
- zmienia wariant motywu
- dodaje podpisy pod zdjęciami
- zmienia układ obrazów w albumie
- wstawia do prezentacji obiekt **WordArt**
- dodaje przejścia między slajdami
- dodaje animacje do elementów prezentacji
- dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe, dźwięki

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia
- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
- formatuje tekst w komórkach
- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
- formatuje obiekt **WordArt**

- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy
- buduje skrypt do rysowania kwadratów
- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość
- dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie
- stosuje zasady tworzenia prezentacji
- formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce **Formatowanie**
- określa czas trwania przejścia między slajdami
- określa czas trwania animacji
- formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych
- dodaje wcięcia na początku akapitów
- korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli
- używa narzędzi z karty **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów
- 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
- przygotowuje czytelne slajdy prezentacji
- dodaje dźwięki do przejść i animacji
- korzysta z ustawień dźwięku

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.