

Wymagania edukacyjne z informatyki – klasa 5

Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celujące) Uczeń:
1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	- zmienia krój czcionki - zmienia wielkość czcionki	- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu - zmienia kolor tekstu - wyrównuje akapit na różne sposoby - umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go	- 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	- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych - używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu - dodaje wcięcia na początku akapitów	- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki - przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie	- używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie - stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu	- tworzy nowy styl do formatowania tekstu - modyfikuje istniejący styl - definiuje listy wielopoziomowe	dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu	przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
3. i 4. Komórki, do szeregu! Świat tabel	- wymienia elementy, z których składa się tabela - wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	- dodaje do tabeli kolumny i wiersze - usuwa z tabeli kolumny i wiersze - wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu	- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania - formatuje tekst w komórkach	korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli	- używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym - używa tabeli do przygotowania krzyżówki
5. i 6. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	- zmienia tło strony dokumentu - dodaje do tekstu obraz z pliku - wstawia do dokumentu kształty	- dodaje obramowanie strony - wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt - zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych	- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu - formatuje obiekt WordArt	używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów	przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
7. i 8. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie	- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu				

atlasu – zadanie projektowe	- wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd - zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie				
9. i 10. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	- dodaje slajdy do prezentacji - wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie	- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji - zmienia wariant motywu	- dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie - stosuje zasady tworzenia prezentacji	przygotowuje czytelne slajdy	zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
11. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku	- dodaje podpisy pod zdjęciami - zmienia układ obrazów w albumie	formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie	- wstawia do albumu pola tekstowe i kształty - usuwa tło ze zdjęcia	- samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy - wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
12. i 13. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	tworzy prezentację ze zdjęciami	- wstawia do prezentacji obiekt WordArt - dodaje przejścia między slajdami - dodaje animacje do elementów prezentacji	- określa czas trwania przejścia między slajdami - określa czas trwania animacji	dodaje dźwięki do przejść i animacji	- ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji - wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
14. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	- dodaje do prezentacji muzykę z pliku - dodaje do prezentacji film z pliku	- ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach - ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli - zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu	zapisuje prezentację jako plik wideo	- korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania - korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie	wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
15. i 16. Krótka historia. Sterowanie animacją.	tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu	dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe	formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji	zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji	przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
17. i 18. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	ustala cel wyznaczonego zadania	- zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy - osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu	- analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia - wybiera najlepszą trasę	buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy	formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy

19. i 20. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	- wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu - dodaje do projektu postać z biblioteki	- rysuje tło gry np. w programie Paint - ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych	buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy	- dodaje drugi poziom gry - używa zmiennych	- dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu - przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
21. i 22. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie - korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka	zmienia grubość, kolor i odcień pisaka	buduje skrypt do rysowania kwadratów	buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych	tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
23. i 24. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	buduje skrypty do rysowania figur foremnych	- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet - korzysta z opcji Tryb Turbo	korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety	buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
25. i 26. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	- omawia budowę okna programu Pivot Animator - tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek	dodaje tło do animacji	tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać	tworzy płynne animacje	- tworzy animacje przedstawiające krótkie historie - przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
27. i 28. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	uruchamia okno tworzenia postaci	tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu	- edytuje dodaną postać - tworzy rekwizyty dla postaci	tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci	- przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację - wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
29. i 30. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - przygotowuje i zmienia tło animacji - samodzielnie tworzy nową postać - przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody - zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze				