Wymagania na poszczególne oceny - informatyka kl. 5

Na każdy wyższy stopień niezbędne jest opanowanie wymagań przypisanych do niższych stopni

OCENA				
Stopień dopuszczający **Uczeń:**	**Stopień dostateczny** **Uczeń:**	**Stopień dobry** **Uczeń:**	**Stopień bardzo dobry** **Uczeń:**	**Stopień celujący** **Uczeń:**
• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • określa elementy, z których składa się tabela, • wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, • dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, • wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, • dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, zmienia kolejność slajdu, i usuwa slajd, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,	• **Zna rozszerzenie pliku: graficznego, tekstowego, muzycznego, filmowego, programu, Excel,** • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, • zmienia kolor tekstu, • umieszcza w dokumencie obiekt *WordArt* i formatuje go, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie (za pomocą narzędzia *Zawijaj tekst)* elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • Scratch - ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji	• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzie (*Pisownia i gramatyka)*, • zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • dowolnie formatuje obiekt *WordArt*, • buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wielkość oraz położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji	• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, • używa w programie Word opcji *Pokaż wszystko* do sprawdzenia formatowania tekstu, • korzysta z narzędzia *Wstaw tabelę* do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, • korzysta z narzędzi na karcie *Formatowanie* do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • **określa automatycznie czas**	• Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował wiedzę i umiejętności określone programem nauczania oraz wymaganiami przypisanymi do poszczególnych stopni w skali 2-5 oraz samodzielnie i bezbłędnie wykorzystuje wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne w Scratch, • w Pivot Animator samodzielnie tworzy złożoną animację składającą się z kilkudziesięciu klatek. • tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, • ustawia odtwarzanie w pętli

• tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu.	multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt *WordArt*, • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, • omawia budowę okna programu Pivot Animator, • uruchamia edytor postaci.	multimedialnej stosuje najważniejsze zasady jej przygotowania • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, • W Pivot Animator tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek.	**trwania przejścia slajdu,** • **określa automatycznie czas trwania animacji na slajdach** • na jednym slajdzie tworzy animację niestandardową przedstawiającą krótką scenkę z ruchomymi elementami graficznymi, • W Pivot Animator tworzy prostą animację składającą się z kilkudziesięciu klatek. • w programie Pivot Animator modyfikuje postać dodaną do projektu.	muzyki wstawionej do prezentacji, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu slajdu, • zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,