

Wymagania edukacyjne z przedmiotu Informatyka klasa V „Lubię to” wyd. Nowa Era

Wymagania edukacyjne formułowane są w oparciu o podstawę programową oraz Program nauczania informatyki w klasach 4-6 szkoły podstawowej „Lubię to” autorstwa Michała Kęskę .

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)	Wymagania rozszerzające (ocena dobra)	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)	Wymagania wykraczające (ocena celująca)
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word				
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękkie enter • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia • zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania • formatuje tekst w komórkach • zmienia obramowanie wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki • przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie

				wymyśloną historię
Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint				
<ul style="list-style-type: none"> • dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku • tworzy prezentację ze zdjęciami • dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • zapisuje prezentację jako plik wideo • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje czytelne slajdy • wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia • dodaje dźwięki do przejść i animacji • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat • samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go • 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 • wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje

				i korzysta z zaawansowanych ustawień
Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> • ustala cel wyznaczonego zadania • wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu • dodaje do projektu postać z biblioteki • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie • korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka • buduje skrypty do rysowania figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu • rysuje tło gry np. w programie Paint • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych • zmienia grubość, kolor i odcień pisaka • wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet • korzysta z opcji Tryb Turbo 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia • wybiera najlepszą trasę • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy • buduje skrypt do rysowania kwadratów • korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy • dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie • buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator				
<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę okna programu Pivot Animator • tworzy prostą animację składającą się z kilku 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tło do animacji • tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy płynne animacje • tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animacje przedstawiające krótkie historie • przygotowuje animację przedstawiającą idącą

klatek • uruchamia okno tworzenia postaci		• edytuje dodaną postać • tworzy rekwizyty dla postaci	postaci	postać • przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację • wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
--	--	---	---------	--

Oświadczam, że zostałem zapoznany z wymaganiami na poszczególne stopnie z informatyki w klasie V i otrzymałem papierowy egzemplarz wymagań, które przekażę moim rodzicom:

data.. podpis ucznia...

1.

2.

3.