

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASIE PIĄTEJ

WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH OCEN BIEŻĄCYCH, ŚRÓDROCZNYCH i ROCZNYCH Z INFORMATYKI W KLASIE PIĄTEJ						
Tytuł w podręczniku	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:
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word						
Wymagania podstawy programowej: I.1a, II.3b, III.2a, V.2, IV.1, IV.2						
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	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
1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel	2. i 3. 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

1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	4. i 5. 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
1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	6. i 7. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie				
Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint						
Wymagania podstawy programowej: II.3d, III.2a, V.2, I.1a, III.1b, III.1a,						
2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	8. i 9. 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
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	10. 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
2.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia	11. i 12. Wprawić świat w ruch. Przejścia	tworzy prezentację ze zdjęciami	wstawia do prezentacji obiekt WordArt	określa czas trwania przejścia między slajdami	dodaje dźwięki do przejść i animacji	ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich

i animacje w prezentacji	i animacje w prezentacji		dodaje przejścia między slajdami dodaje animacje do elementów prezentacji	określa czas trwania animacji		trwania do zawartości prezentacji wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	13. 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
2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	14. i 15. 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
Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch						
Wymagania podstawy programowej: I.3, I.2b, II.1a, II.1b, II.2						
3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	16. i 17. 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

3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	18. i 19. 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
3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	20. i 21. 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
3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	22. i 23. 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
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator						
Wymagania podstawy programowej: I.1b, II.3a, I.1b, IV.1, IV.2						
4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	24. i 25. 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

4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	26. i 27. 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
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	28. i 29. 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				

Każdy uczeń oceniany jest zgodnie z indywidualnymi dostosowaniami edukacyjnymi zawartymi w opinii/ orzeczeniu z poradni Psychologiczno Pedagogicznej.

Uczeń, który nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą (konieczną) otrzymuje ocenę niedostateczną.
Opracowano na podstawie Podstawy Programowej nauczania informatyki na rok 2024.