# WYMAGANIA EDUKACYJNE

# INFORMATYKA

## klasa 5

1. Realizowany programu nauczania: Program nauczania informatyki w szkole podstawowej Lubię to! Autor: Michał Kęska. Nowa Era

2. Podręcznik: Michał Kęska. Lubię to! [Podręcznik do informatyki dla klasy piątej szkoły podstawowej.](https://www.nowaera.pl/matematyka-1-podrecznik-do-matematyki-dla-liceum-ogolnoksztalcacego-i-techniku-zakres-podstawowy-i-rozszerzony%2Csku-068152) Wydawnictwo Nowa Era. Numer ewidencyjny w wykazie MEiN: 847/2/2021/z1.

3. Tytuły realizowanych działów:

* Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word.
* Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint.
* Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch.
* Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator.

4. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych**.**

* Sprawdzamy: wiadomości, stopień zrozumienia wiedzy, sposób przekazywania wiadomości, umiejętność stosowania wiadomości, aktywność na lekcji.
* Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności:
* odpowiedzi ustne,
* sprawdziany,
* kartkówki,
* projekty,
* ćwiczenia praktyczne,
* opracowanie zadania lub tematu w domu.

5. Orientacyjny sposób przeliczania liczby punktów uzyskanych ze sprawdzianów
(wyrażonej w procentach) na stopnie szkolne.

|  |  |
| --- | --- |
| Procent liczby punktów | Stopnie ze sprawdzianu |
|  0% - 34%  | niedostateczny |
|  35% - 51%  | dopuszczający |
|  52% - 74%  | dostateczny |
|  75% - 89%  | dobry |
|  90% - 100%  | bardzo dobry |

Możliwe jest otrzymanie oceny poprzedzonej „+” i „–” dla skrajnych wartości przedziałów określających daną ocenę.

6. Uczeń może otrzymać ocenę + bardzo dobrą ze sprawdzianu, jeśli otrzyma ocenę bardzo dobrą i rozwiąże zadanie dodatkowe o podwyższonym stopniu trudności z błędem.

Uczeń może otrzymać ocenę celującą ze sprawdzianu, jeśli otrzyma ocenę bardzo dobrą i rozwiąże bezbłędnie zadanie dodatkowe o podwyższonym stopniu trudności.

7. W ocenianiu śródrocznym i rocznym ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

1. w wysokim stopniu opanował wiedzę i umiejętności określone przez programu nauczania przedmiotu w danej klasie, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
2. biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych z programu nauczania danej klasy, proponuje rozwiązania nietypowe, rozwiązuje także zadania wykraczające poza program nauczania tej klasy lub osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.

8. W przypadku nieobecności nieusprawiedliwionej lub gdy uczeń unika wyznaczenia terminu, nauczyciel ma prawo zobowiązać go do napisania sprawdzianu w terminie przez siebie wyznaczonym, bez wcześniejszego poinformowania ucznia.

9. Jeśli nieobecność na sprawdzianie spowodowana jest dłuższą chorobą lub inną usprawiedliwioną nieobecnością, termin sprawdzianu ustala się indywidualnie z nauczycielem i może on przekroczyć dwa tygodnie.

10. Uczeń, który opuścił 25% godzin z danego przedmiotu, ma obowiązek poddać się kontroli mającej za cel sprawdzenie znajomości tych partii materiału, podczas realizacji których był nieobecny.

11. Uczeń ma prawo do poprawy oceny niedostatecznej ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od informacji o otrzymanej ocenie niedostatecznej.

12. Na dzień przed posiedzeniem Rady Pedagogicznej nauczyciele informują uczniów o śródrocznych ocenach klasyfikacyjnych. Ocena śródroczna nie ulega zmianie.

13. Na co najmniej tydzień przed klasyfikacyjnym posiedzeniem Rady Pedagogicznej, uczniowie są informowani o przewidywanych rocznych ocenach klasyfikacyjnych. Rodzice lub prawni opiekunowie uczniów mają prawo do złożenia podania o egzamin podwyższający ocenę przewidywaną o ile spełniają następujące warunki:

* nie opuścił bez usprawiedliwienia więcej niż dwie godziny z danego przedmiotu,
* pisał wszystkie sprawdziany w pierwszym lub dodatkowym terminie,
* na bieżąco korzystał z możliwości poprawy ocen z prac pisemnych, odpowiedzi ustnych, ćwiczeń praktycznych wynikających z WSO i PSO.

14. Nauczyciel ma prawo wprowadzić własne zasady obowiązujące na lekcji, nie mogą one jednak być sprzeczne ze Statutem Szkoły.

15. Umiejętności wynikowe – wymagania na poszczególne stopnie szkolne.

Wyróżnione zostały następujące wymagania programowe:

* Wymagania **konieczne (K)** dotyczą zagadnień elementarnych, stanowiących swego rodzaju podstawę, zatem powinny być opanowane przez każdego ucznia.
* Wymagania **podstawowe (P)** zawierają wymagania z poziomu (K) wzbogacone
o typowe problemy o niewielkim stopniu trudności.
* Wymagania **rozszerzające (R)**, zawierające wymagania z poziomów (K) i (P), dotyczą zagadnień bardziej złożonych i nieco trudniejszych.
* Wymagania **dopełniające (D)**, zawierające wymagania z poziomów (K), (P) i (R), dotyczą zagadnień problemowych, trudniejszych, wymagających umiejętności przetwarzania przyswojonych informacji.
* Wymagania **wykraczające (W)** dotyczą zagadnień trudnych, oryginalnych, wykraczających poza obowiązkowy program nauczania.

Poniżej przedstawiony został podział wymagań na poszczególne oceny szkolne:

ocena dopuszczająca – wymagania na poziomie (K)

ocena dostateczna – wymagania na poziomie (K) i (P)

ocena dobra – wymagania na poziomie (K), (P) i (R)

ocena bardzo dobra – wymagania na poziomie (K), (P), (R) i (D)

ocena celująca – wymagania na poziomie (K), (P), (R), (D) i (W)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * 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 przestawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
 |
| * 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** |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * 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**
 |
| * 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
 |
| * 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** |
| * ustala cel wyznaczonego zadania
 | * zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu
 | * analizuje trasę i przestawia różne sposoby jej wyznaczenia
* wybiera najlepszą trasę
 | * buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
 | * formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
 |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * 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** |
| * 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
 |
| * 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 przestawiającej krótką historię
 |
| * 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
 |