

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI – KLASA V

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!”

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY V SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Trzyletni cykl kształcenia

(I rok nauki – 1 godzina, II rok nauki - 1 godzina, III rok nauki – 1 godzina)

Podręcznik:

Lubię to! Podręcznik do informatyki dla klasy piątej szkoły podstawowej,
wydawnictwo Nowa Era (Nr dopuszczenia - 847/2/2021/z1) Autor: Michał Kęska

Program nauczania:

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej **Lubię to!** Autor: Michał Kęska

OCENA KLASYFIKACYJNA USTALANA JEST W OPARCIU O POSTĘPY WIEDZY UCZNIĄ Z PRZEDMIOTU (OPANOWANIE TREŚCI OKREŚLONYCH W WYMAGANIACH EDUKACYJNYCH) I ZAANGAŻOWANIE PODCZAS PIERWSZEGO I DRUGIEGO PÓŁROCZA ROKU SZKOLNEGO.

Ocena niedostateczna:

Uczeń:

- ★ *nie opanował treści na ocenę dopuszczającą, przewidzianych w podstawie programowej,*
- ★ *ma duże braki w podstawowych wiadomościach, nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi ich nadrobić,*
- ★ *nie przejawia gotowości do przyswajania nowych wiadomości,*
- ★ *nie podporządkowuje się instrukcjom nauczyciela i nie współpracuje z nim,*
- ★ *nie korzysta z form pomocy uzupełnienia braków edukacyjnych stworzonych przez szkołę.*

I PÓLROCZE					
Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena: dopuszczający) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena: dostateczny) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena: dobry) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena: bardzo dobry) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena: celujący) Uczeń:
	2	3	4	5	6
DZIAŁ 1. KLAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W PROGRAMIE MS WORD					
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word.	<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia krój czcionki; ★ zmienia wielkość czcionki. 	<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. 	<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. 	<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. 	<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.
1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel.	<ul style="list-style-type: none"> ★ wymienia elementy, z których składa się tabela; ★ wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje do tabeli kolumny i wiersze; ★ usuwa z tabeli kolumny i wiersze; ★ wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania; ★ formatuje tekst w komórkach. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym; ★ używa tabeli do przygotowania krzyżówki.
1.3. Nie tylko tekst, o wstawianiu ilustracji.	<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia tło strony dokumentu; ★ dodaje do tekstu obraz z pliku; ★ wstawia do dokumentu kształty. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje obramowanie strony; ★ wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt; 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu; ★ formatuje obiekt WordArt. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię.

		<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych. 			
1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> ★ 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					
2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje slajdy do prezentacji; ★ wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wybiera motyw dla tworzonej prezentacji; ★ zmienia wariant motywu. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; ★ stosuje zasady tworzenia prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ przygotowuje czytelne slajdy. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat.
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny.	<ul style="list-style-type: none"> ★ korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje podpisy pod zdjęciami; ★ zmienia układ obrazów w albumie. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; ★ usuwa tło ze zdjęcia. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy; ★ wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go.
2.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy prezentację ze zdjęciami. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wstawia do prezentacji obiekt WordArt; ★ dodaje przejścia między slajdami; ★ dodaje animacje do elementów prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ określa czas trwania przejścia między slajdami; ★ określa czas trwania animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje dźwięki do przejść i animacji.. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 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.
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje do prezentacji muzykę z pliku; ★ dodaje do prezentacji film z pliku. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach; ★ ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli; 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zapisuje prezentację jako plik wideo. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania; 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy.

		<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu. 		<ul style="list-style-type: none"> ★ korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie. 	
2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień.

II PÓŁROCZE

Temat lekcji	Wymagania konieczne (<i>ocena: dopuszczający</i>) Uczeń:	Wymagania podstawowe (<i>ocena: dostateczny</i>) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (<i>ocena: dobry</i>) Uczeń:	Wymagania dopełniające (<i>ocena: bardzo dobry</i>) Uczeń:	Wymagania wykraczające (<i>ocena: celujący</i>) Uczeń:
	2	3	4	5	6

DZIAŁ 3. KOCIE SZTUCZKI. WIĘCEJ FUNKCJI PROGRAMU SCRATCH

3.1. Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	<ul style="list-style-type: none"> ★ ustala cel wyznaczonego zadania. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy; ★ osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia; ★ wybiera najlepszą trasę. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy.
3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	<ul style="list-style-type: none"> ★ wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu; ★ dodaje do projektu postać z biblioteki. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ rysuje tło gry np. w programie Paint; ★ ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje drugi poziom gry; ★ używa zmiennych. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 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	<ul style="list-style-type: none"> ★ buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie; 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia grubość, kolor i odcień pisaka. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ buduje skrypt do rysowania kwadratów. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie.

w programie Scratch.	★ korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka.				
3.4. 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

4.1. 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.	★ 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	★ 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.				

Ocena końcoworoczna jest wynikiem ocen pierwszego i drugiego półrocza.

Kolejności i/lub zakres realizowanych treści może ulec zmianie.

*Wymagania edukacyjne sformułowane zostały na podstawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej – informatyka oraz programu informatyki w szkole podstawowej **Lubię to!** Autor: Michał Kęska, Wydawnictwo Nowa Era*