Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka w klasie 5

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają:
   * Opanowanie podstawowych wiadomości i umiejętności zgodnie z programem nauczania
   * Przygotowanie do lekcji
   * Aktywność i inicjatywa na zajęciach
   * Praca w grupie
   * Prace długoterminowe
3. Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności:
   * sprawdziany teoretyczne, praktyczne i testy
   * kartkówki, odpowiedzi ustne
   * prace domowe (obowiązkowe i dodatkowe)
4. Sprawdziany i testy są zapowiadane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem i podany jest zakres sprawdzanych umiejętności i wiedzy.
5. Jeżeli uczeń opuścił sprawdziany i testy z przyczyn losowych, powinien napisać w terminie uzgodnionym z nauczycielem.
6. Uczeń może poprawić ocenę niedostateczną z sprawdzianu lub testu w ciągu miesiąca od oddania pracy (zawsze w terminie uzgodnionym z nauczycielem).
7. Jeżeli z poprawy uczeń uzyska ocenę niedostateczną, to traci możliwość popraw następnych prac w danym semestrze.
8. Kartkówki nie są zapowiedziane i nie podlegają poprawie, dotyczą trzech ostatnich tematów.
9. Uczeń nie może poprawić oceny niedostatecznej uzyskanej za pracę domową
10. Uczeń kl.5 ma prawo do jednego w ciągu semestru zgłoszenia o nie przygotowaniu do lekcji ( brak pracy domowej, brak pomocy potrzebnych do lekcji. Przy kolejnych nieprzygotowaniach - otrzymuje każdorazowo **„ – ”**,( **drugi minus to ocena\_ niedostateczny**). Nie dotyczy to zapowiedzianych sprawdzianów teoretycznych i praktycznych oraz testów**.**
11. Uczeń za aktywność na lekcji - otrzymuje każdorazowo **„+”** ,(**drugi plus to ocena \_ bardzo dobry**).
12. Uczeń ma obowiązek uzupełnienia notatek i zadań w zeszycie przedmiotowym oraz w zeszycie ćwiczeń za czas nieobecności.
13. Uczeń nie ma możliwości poprawiania ocen przed klasyfikacją półroczną i roczną.

Poprawione i ocenione sprawdziany, kartkówki nauczyciel oddaje uczniom do wglądu.

Rodzice mogą zapoznać się z oceną uzyskaną za pracę i z osiągnięciami dziecka podczas dyżurów w ostatni poniedziałek miesiąca lub podczas zebrań.

Przy ustalaniu oceny półrocznej i rocznej nauczyciel bierze pod uwagę

stopnie ucznia z poszczególnych obszarów działalności według następującej kolejności:

– sprawdziany pisemne lub praktyczne polegające na pracy z komputerem,

– kartkówki i odpowiedzi ustne,

– aktywność na zajęciach,

– projekty indywidualne i grupowe,

– zadania domowe,

– udział w konkursach oraz odnoszenie sukcesów na różnych szczeblach,

– aktywność pozalekcyjna,

– prace długoterminowe ( np. projekty ).

**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej:**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
   * analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
   * wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
   * formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
   * tworzy dokumenty tekstowe,
   * wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
   * wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
   * wstawia do dokumentu obrazy pobrane z Internetu,
   * wstawia do dokumentu tekstowego obiekty Word Art,
   * wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
   * zmienia tło dokumentu tekstowego,
   * dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
   * umieszcza w dokumencie tabele,
   * omawia budowę tabeli,
   * dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
   * usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
   * tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
   * przygotowuje plan tworzonej gry,
   * rysuje tło do swojej gry,
   * buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
   * wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
   * programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
   * buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
   * opracowuje kolejne etapy swojej gry,
   * określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
   * sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
   * objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
   * tworzy prezentacje multimedialne,
   * dodaje nowe slajdy do prezentacji,
   * umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
   * dodaje przejścia do slajdów,
   * dodaje animacje do elementów prezentacji,
   * przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
   * tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
   * prezentuje krótkie historie w animacjach,
   * zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
   * porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
   * właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
   * wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
   * właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
   * wyszukuje w Internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
   * porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z Internetu,
   * zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
   * uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
   * dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
   * przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
   * przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
   * stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
   * przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.

# Wymaganie na poszczególne oceny w klasie 5

**OCENA NIEDOSTATECZNA :**

* nie opanował wiedzy i umiejętności przewidzianych programem nauczania,
* nie rokuje nadziei na poprawę poziomu umiejętności i wiadomości,
* nie jest w stanie rozwiązać zadań o elementarnym stopniu trudności,
* nie wykazuje żadnych chęci do poprawy swojej oceny.

**OCENA DOPUSZCZAJĄCA:**

* zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,
* określa elementy, z których składa się tabela,
* wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,
* zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,
* dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,
* wstawia kształty do dokumentu tekstowego,
* ustala cel wyznaczonego zadania w zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,
* zmienia wielkość prostym ujęciu algorytmicznym,
* 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,
* korzysta z bloków z kategorii **Pisak** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,
* dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,
* wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,
* wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku,
* tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,
* dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
* dodaje do prezentacji film z pliku,
* podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu,
* omawia budowę okna programu Pivot Animator,
* tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
* uruchamia edytor postaci,
* współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.

**OCENA DOSTATECZNA: Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:**

* ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
* zmienia kolor tekstu,
* wyrównuje akapit na różne sposoby,
* umieszcza w dokumencie obiekt **Word Art** i formatuje go,
* w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,
* ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,
* dodaje obramowanie strony,
* zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,
* zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,
* samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,
* ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,
* w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
* wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,
* zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,
* dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,
* zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej,
* dodaje do prezentacji obiekt **Word Art**,
* dodaje przejścia między slajdami,
* dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
* ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
* ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
* zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**,
* dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,
* dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,

tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.  
**OCENA DOBRA: Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:**

* 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,
* 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,
* zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **Word Art**,
* analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,
* wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,
* buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,
* buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,
* dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,
* podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
* formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**,
* określa czas trwania przejścia slajdu,
* określa czas trwania animacji na slajdach,
* zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,
* zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,
* w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przestawiającą postać podczas konkretnej czynności,
* modyfikuje postać dodaną do projektu,
* wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.

**OCENA BARDZO DOBRA: Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:**

* formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,
* używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu,
* tworzy wcięcia akapitowe,
* korzysta z narzędzia **Rysuj 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,
* w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,
* dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,
* używa zmiennych podczas programowania,
* buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,
* dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,
* umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
* dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
* korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
* korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
* zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji,
* tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,
* tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.  
  **OCENA CELUJĄCA: Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:**
* znacznie wykracza swoimi zdolnościami poza program nauki.
* uświadamia sobie zagrożenia związane z grami komputerowymi.
* bierze czynny udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych, zajmując na nich czołowe miejsca

*Opracowanie:* mgr Mieczysław Wolski