

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 następných 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 zapowiedzianých 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 zeszyte przedmiotowym oraz w zeszyte 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 poszczególných 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 cyfrowých 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 prezentację 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 przedstawiającą 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 przedstawianej 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