

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny - informatyka
klasa V
II półrocze
ROK SZKOLNY 2023/2024

Uczeń otrzymuje ocenę **niedostateczną**, jeśli:

- nie umie korzystać z programów edukacyjnych przeznaczonych do tworzenia programów komputerowych;
- nie umie nawet przy pomocy nauczyciela napisać prostego programu komputerowego;
- nie umie zapisać programu w pliku;
- nie umie napisać krótkiego tekstu, zawierającego wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;
- nie umie dokonać podstawowego formatowania tekstu;
- nie umie zapisać dokumentu tekstowego w pliku;

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;
- pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku;
- tworzy programy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych,;
- zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela
- tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika;
- pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;
- formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki;
- wstawia do tekstu rysunek clipart;
- zapisuje dokument tekstowy w pliku
- korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje **WordArty** do wykonania ozdobnych napisów;

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

- korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń;
- tworzy program sterujący obiektem na ekranie;
- otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze;
- zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);
- wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując **Schówek**;
- wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty **WordArt**;
- wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem;

- korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym w ćwiczeniu;
- pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią
- wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie;
- tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu **WordArt**;
- korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy;

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

- potrafi znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela;
- wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;
- stosuje instrukcje warunkowe w programie;
- tworzy program sterujący obiektem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza;
- tworzy program zawierający proste animacje;
- otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze
- tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów
- stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem;
- przegląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów;
- wstawia do tekstu obraz z pliku;
- zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie)
- dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;
- wykonuje obramowanie strony;
- zmienia istniejący tekst na **WordArt**;
- zna budowę tabeli i pojęcia: *wiersz, kolumna, komórka*;
- wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;
- zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą;

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

- analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie;
- potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;
- dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze;
- korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu;
- próbuje tworzyć program optymalny; w razie potrzeby modyfikuje go;
- tworzy zmienne i stosuje je w programie do zliczania punktów w grze;
- stosuje złożone animacje;
- analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;
- omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;
- zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście

- potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu
- dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu –zależnie od treści;
- modyfikuje wygląd **WordArtu**;
- modyfikuje tabelę, m.in.: dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki;
- korzysta z **Kształtów** dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym;
- tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące stosuje poznane zasady pracy nad tekstem;
- wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

- podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera z wykorzystaniem odpowiedniego programu komputerowego;
- potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny;
- projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;
- tworzy trudniejsze programy realizujące zadane zagadnienie;
- potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków);
- samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty;
- samodzielnie odszukuje dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu;
- rozróżnia obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania;
- właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji;
- w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu;
- przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat;