

Informatyka w klasie 5 - Wymagania edukacyjne

Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word

Jeżeli:

- korzysta z podstawowych skrótów klawiszowych w edytorze tekstu Word
- zna i stosuje podstawowe zasady formatowania tekstu
- wstawia tabelę i tworzy nieplan lekcji
- wstawia do dokumentu obraz i je formatuje
- wstawia do dokumentu kształty i je formatuje
- korzystając z programu Word, przygotowujesz w zespole album przyrodniczy

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówki i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% - niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.

Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji w programie Scratch

Jeżeli:

- opisujesz interfejs programu Scratch
- wykorzystujesz zmienne i powtórzenia w tworzonym programie
- korzystasz z pętli (powtórzenia) bloku poleceń w tworzonym programie
- korzystasz z instrukcji warunkowych przy tworzeniu programu
- wyjaśniasz obsługę zdarzenia spotkania z przedmiotem i wykorzystujesz ją w tworzonym programie

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówki i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% - niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.

Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch muzyka w programie MS PowerPoint

Jeżeli:

- tworzysz prezentacje w programie PowerPoint
- tworzysz album fotograficzny w programie PowerPoint
- używasz efektów przejść między slajdami w PowerPoint
- używasz różnych opcji animacji w prezentacji w programie PowerPoint
- osadzasz w prezentacji w programie PowerPoint gotowe kształty, pliki audio oraz pliki wideo
- modyfikujesz wstawione do prezentacji pliki audio i wideo

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówki i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% - niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.

Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Stickfigure Animator

Jeżeli:

- tworzysz animację postaci w programie Pivot
- dodajesz własne tło do animacji

- samodzielnie tworzysz postacie w programie Pivot i dodajesz ją do animacji
- w zespole współtworzy animację o wędrowce „patyczaków” po labiryncie

to za ten dział otrzymujesz ocenę najwyższą (stopień celujący). Pozostałe oceny uzależnione są od uzyskanych wyników sprawdzianu, kartkówek i innych elementów Twojej aktywności (88-96% - bardzo dobry; 71-87% - dobry; 49-70% dostateczny; 32-48% dopuszczający; 0-31% - niedostateczny), zgodnie z „Przedmiotowymi zasadami oceniania”.