**Teraz bajty. Informatyka
dla szkoły podstawowej. Klasa V**

**Opis założonych osiągnięć ucznia – wymagania roczne na poszczególne oceny szkolne dla klasy V**

**Beata Walczak**

Spis treści

[1. Programowanie 2](#_Toc519494481)

[2. Tworzenie dokumentów tekstowych 4](#_Toc519494482)

### Programowanie

**Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze**

Uczeń:

* potrafi rozwiązywać proste zadania problemowe, wymagające logicznego myślenia,
* potrafi wynieść korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju.

|  |
| --- |
| **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| 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 | 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 | 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;objaśnia przebieg działania programów;otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze | 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 | potrafi samodzielnie określić problem i cel do osiągnięcia;podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera z wykorzystaniem odpowiedniego programu komputerowego;samodzielnie opracowuje rozwiązanie problemu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych;samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu, korzystając z **Pomocy**;potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika | zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); | tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów | projektuje historyjki i gry na kilku poziomach;tworzy zmienne i stosuje je w programie do zliczania punktów w grze;potrafi zmieniać odpowiednio wartość licznika w trakcie działania programu;stosuje złożone animacje | projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;tworzy trudniejsze programy realizujące zadane zagadnienie;rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział |

### Tworzenie dokumentów tekstowych

**Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze**

Uczeń:

* słucha poleceń nauczyciela i systematyczne wykonuje ćwiczenia,
* stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
* potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
* potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
* potrafi współpracować w grupie,
* jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| 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 | wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując **Schowek**;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 | wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;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) | analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu; stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania);potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program | 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 |
| korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje **WordArty** do wykonania ozdobnych napisów | wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie;tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu **WordArty**; korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy;współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe | dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;wykonuje obramowanie strony;wykorzystuje kształtynp. do przygotowania komiksu;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;drukuje dokumenty tekstowe;planuje pracę nad projektem;gromadzi i selekcjonuje materiały do przygotowania projektu | 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;potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je rozgrupować;tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu);wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu | rozróżnia obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania;potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobniki i odpowiednie formatowanie tekstu;właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji;samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania dokumentu;potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, przydzielając zadania szczegółowe uczestnikom projektu;w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu;przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat |