

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania śródroczne

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie wymienia 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, współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu zmienia kolor tekstu wyrównuje akapit na różne sposoby umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu dodaje do tabeli kolumny i wiersze usuwa z tabeli kolumny i wiersze wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu dodaje obramowanie strony wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu wstawia do dokumentu obrazy, wstawia do dokumentu obrazy, 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękkie enter sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia tworzy nowy styl do formatowania tekstu modyfikuje istniejący styl definiuje listy wielopoziomowe zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania formatuje tekst w komórkach zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu formatuje obiekt WordArt współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd zmienia tło strony oraz dodaje 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu dodaje wcięcia na początku akapitów dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie przygotowuje czytelne slajdy wstawia do albumu pola tekstowe i kształty usuwa tło ze zdjęcia dodaje dźwięki do przejść i animacji 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym używa tabeli do przygotowania krzyżówki przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie

<p>zmienia ich wygląd</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie • dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku • tworzy prezentację ze zdjęciami • dodaje do prezentacji muzykę z pliku • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu 	<p>kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie • wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu • dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie • wstawia do prezentacji obiekt WordArt • dodaje przejścia między slajdami • dodaje animacje do elementów prezentacji • ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe 	<p>obramowanie</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji • formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie • określa czas trwania przejścia między slajdami • określa czas trwania animacji • zapisuje prezentację jako plik wideo • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat • samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go • ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu • wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
---	---	---	---	--

Wymagania Roczne

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> ustala cel wyznaczonego zadania wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu dodaje do projektu postać z biblioteki buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka buduje skrypty do rysowania figur foremnych omawia budowę okna programu Pivot Animator tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek uruchamia okno tworzenia postaci współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu przygotowuje i zmienia tło animacji samodzielnie tworzy nową postać przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu rysuje tło gry np. w programie Paint ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych zmienia grubość, kolor i odcień pisaka wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet korzysta z opcji Tryb Turbo dodaje tło do animacji tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu przygotowuje i zmienia tło animacji samodzielnie tworzy nową postać przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia wybiera najlepszą trasę buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy buduje skrypt do rysowania kwadratów korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać edytuje dodaną postać tworzy rekwizyty dla postaci współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu przygotowuje i zmienia tło animacji samodzielnie tworzy nową postać przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy dodaje drugi poziom gry używa zmiennych buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety tworzy płynne animacje tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu przygotowuje i zmienia tło animacji samodzielnie tworzy nową postać przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet tworzy animację przedstawiającą krótkie historie przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię podczas tworzenia projektu przygotowuje i zmienia tło animacji samodzielnie tworzy nową postać przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody zapisuje plik w formacie

				umożliwiający odtworzenie animacji na każdym komputerze
--	--	--	--	---

Na ocenę roczną składają także wymagania śródroczne.