

# Wymagania na poszczególne oceny

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

**Wymagania konieczne** (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

**Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

**Wymagania dopełniające** (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

**Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>• zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>• określa elementy, z których składa się tabela,</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</li> <li>• zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,</li> <li>• dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,</li> <li>• wstawia kształty do dokumentu tekstowego,</li> <li>• ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,</li> <li>• zmienia kolor tekstu,</li> <li>• wyrównuje akapit na różne sposoby,</li> <li>• umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go,</li> <li>• w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,</li> <li>• ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,</li> <li>• dodaje obramowanie strony,</li> <li>• zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,</li> <li>• podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,</li> <li>• sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,</li> <li>• zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,</li> <li>• formatuje tekst w komórkach tabeli,</li> <li>• zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,</li> <li>• zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu <b>WordArt</b>,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,</li> <li>• używa w programie Word opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu,</li> <li>• tworzy wcięcia akapitowe,</li> <li>• korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li>• korzysta z narzędzi na karcie <b>Formatowanie</b> do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li>• w programie Scratch buduje skrypt liczący</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,</li> <li> dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,</li> <li> buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</li> <li> korzysta z bloków z kategorii <b>Pisak</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,</li> <li> dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,</li> <li> wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</li> <li> wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcie z dysku,</li> <li> tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</li> <li> dodaje do prezentacji muzykę z pliku,</li> <li> dodaje do prezentacji film z pliku,</li> <li> podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,</li> <li> omawia budowę okna programu Pivot Animator,</li> <li> tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,</li> <li> uruchamia edytor postaci,</li> <li> współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,</li> <li> osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,</li> <li> samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,</li> <li> ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,</li> <li> w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,</li> <li> wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</li> <li> zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</li> <li> dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,</li> <li> zmienia układ obrazów w obiekcie <b>Album fotograficzny</b> w prezentacji multimedialnej,</li> <li> dodaje do prezentacji obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li> dodaje przejścia między slajdami,</li> <li> dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,</li> <li> ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</li> <li> ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,</li> <li> zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b>,</li> <li> dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,</li> <li> dodaje tło do animacji tworzonej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,</li> <li> wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,</li> <li> buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</li> <li> buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</li> <li> dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,</li> <li> podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,</li> <li> formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie <b>Formatowanie</b>,</li> <li> określa czas trwania przejścia slajdu,</li> <li> określa czas trwania animacji na slajdach,</li> <li> zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,</li> <li> zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,</li> <li> w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,</li> <li> modyfikuje postać dodaną do projektu,</li> <li> wykonuje rekvizyty dla postaci wstawionych do animacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> długość trasy,</li> <li> dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,</li> <li> używa zmiennych podczas programowania,</li> <li> buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,</li> <li> dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</li> <li> umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,</li> <li> dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,</li> <li> korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li> korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li> zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,</li> <li> tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,</li> <li> tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</li> </ul>
--	---	---	---

	<p>w programie Pivot Animator,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.</li></ul>		
--	--	--	--