**Wymagania na poszczególne oceny – klasa 5**

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

Uczeń:

* uruchamia program Excel
* zna i stosuje pojęcia: *arkusz kalkulacyjn*y, *komórka*, *wiersz*, *kolumna*, *nagłówek*, *sortowanie*,
* zna pojęcie *formuły* i *funkcji*
* z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel,
* z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,
* uruchamia program Baltie,
* wstawia w programie Baltie przedmiot z banku przedmiotów,
* tworzy prostą sceną w programie Baltie,
* uruchamia Tryb: Czarowanie w programie Baltie i kieruje postacią czarodzieja,
* zna i stosuje podstawowe polecenia w programie Baltie: *idź*, *skręć*,
* zna i stosuje w programie Baltie polecenia: *wstaw scenę*, *tempo*,
* przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku,
* uruchamia program Audacity,
* z pomocą nauczyciela importuje materiał dźwiękowy do programu Audacity,
* potrafi odtworzyć dźwięk w programie Audacity,
* wie, do którego gniazda w komputerze podłączyć mikrofon i go podłącza,
* z pomocą nauczyciela nagrywa swój głos,
* z pomocą nauczyciela uczeń importuje nagranie lektora,
* z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP,
* wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP,
* z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP,
* otwiera zdjęcie w programie GIMP,
* zaznacza obiekt w programie GIMP.

**2. Wymagania podstawowe** (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

* przełącza się między arkuszami programu Excel,
* zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,
* formatuje nagłówek tabeli w programie Excel,
* sortuje tabelę w programie Excel,
* rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel,
* dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych,
* wstawia w programie Baltie przedmioty co najmniej z trzech ekranów banku przedmiotów,
* tworzy prostą scenę w programie Baltie,
* zapisuje scenę w programie Baltie,
* tworzy w programie Baltie prosty program z zastosowaniem rozkazów (*idź*, *skręć*, *liczba powtórzeń*),
* korzysta z pomocy w programie Baltie,
* wstawia scenę do programu w aplikacji Baltie,
* korzysta w programie Baltie z polecenia *czarowanie bez chmurki*,
* analizuje kod programu z podręcznika
* zna podstawowe narzędzia Audacity
* zna różnicę między projektem programu Audacity a wyeksportowanym plikiem
* nagrywa dźwięki za pomocą programu Audacity i odsłuchuje nagrany materiał
* przeprowadza prosty montaż dźwięku w programie Audacity (usuwa z nagrania niepotrzebne dźwięki),
* rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP,
* tworzy nową warstwę w programie GIMP,
* zna niektóre narzędzia programu GIMP,
* korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie GIMP,
* rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP,
* używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP,
* z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP,
* reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP,
* zaznacza obiekt w programie GIMP.

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

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

* nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor
* formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel,
* zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel,
* sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel,
* stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel,
* tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego,
* formatuje wykres wstawiony w programie Excel,
* tworzy własne przedmioty w programie Baltie,
* tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie Baltie,
* rysuje scenę w programie Baltie, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów,
* wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu Baltie,
* dzieli linie kodu zapisane w programie Baltie,
* zmienia postać czarodzieja w programie Baltie,
* na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie Baltiem za pomocą klawiatury,
* rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie Baltie,
* rozpoznaje ciszę i dźwięk na wykresie w programie Audacity,
* zaznacza fragmenty nagrania w programie Audacity,
* w programie Audacity montuje materiały na dwóch ścieżkach i dzieli materiał na części,
* korzysta z narzędzia Obwiedni dźwięku w programie Audacity,
* w programie GIMP rysuje na różnych warstwach,
* zmienia kolejność warstw w programie GIMP,
* zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP,
* zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP,
* wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP,
* używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP,
* kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.

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

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

* używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel,
* stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel,
* tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel,
* stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn,
* formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,
* tworzy w programie Baltie szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów,
* tworzy w programie Baltie scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo),
* tworzy w programie Baltie prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy,
* wykorzystuje w programie Baltie „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie,
* w programie Baltie tworzy program przedstawiający wyjście czarodzieja i Baltycjusza z labiryntu (na podstawie opisu
w podręczniku),
* w programie Baltie tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego,
* w programie Baltie potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania czarodzieja z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If),
* sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu Word,
* przemieszcza się między otwartymi oknami programu Word za pomocą skrótu Alt + Tab,
* tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie Word,
* używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu Word,
* w programie Audacity wycina niepotrzebne fragmenty nagrania i eksportuje zmontowany materiał,
* w programie Audacity łączy zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż,
* w programie Audacity łączy nagranie lektora z plikiem muzycznym i stosuje efekty specjalne,
* korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP,
* zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP,
* w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia,
* w programie GIMP używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia
* twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP,
* stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.

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