**INFORMATYKA**

**WYMAGANIA EDUKACYJNE - KLASA 5**

 Uczeń zna regulamin korzystania z pracowni komputerowej, przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy na komputerze, dba o swoje stanowisko pracy. Uczeń loguje się na lekcji do dziennika internetowego Librus na swoje konto ucznia. Odbiera wysłane przez nauczyciela wiadomości, karty pracy, kartkówki, sprawdziany itp. Odsyła nauczycielowi wykonane zadania. Uczeń zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z mediów społecznościowych. Zna zasady bezpiecznego poruszania się po internecie. Wie co to jest „Netykieta”, przestrzega te reguły; zna pojęcie cyberprzemocy, wie gdzie szukać pomocy w razie problemów np.: rodzice, pedagog szkolny, nauczyciele, telefon zaufania.

Uczeń zna główne narzędzia programu Word. Posługuje się w pracy z komputerem podstawowymi opcjami formatowania tekstu: wyśrodkowanie, wyjustowanie, wyrównywanie do lewej, wyrównywanie do prawej, pochylanie, kopiowanie; wstawia obiekt WordArt.

Zna pojęcie” Akapit”, posługuje się podstawowymi skrótami klawiszowymi w praktyce takimi jak: kopiuj, wklej. Uczeń potrafi zapisać dokument w określonym miejscu podanym przez nauczyciela na komputerze.

Uczeń tworzy scenariusz z zastosowaniem listy numerowanej. Uczeń tworzy prosty plan lekcji, używając opcji „*Utwórz tabelę*”. Wybiera styl tabeli, formatuje wybrane komórki, wyrównuje tekst.

Uczeń wykonuje prosty prospekt oraz osadza obiekt WordArt (osadza rysunek, fotografię wstawia Kształt);

Uczeń formatuje obiekt graficzny, nadając mu obramowanie, obramowuje stronę.

Uczeń z pomocą nauczyciela tworzy proste skrypty w programie „Scratch”. Potrafi wstawić scenę, „Duszka”- przenosi go w wybrane miejsce sceny, zmienia jego wygląd. Programuje Duszka aby narysował kwadrat.

Uczeń zna główne funkcje programu Power Point. Uruchamia program Power Point, wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji, odtwarza prezentację. Uczeń wstawia grafikę do prezentacji. Uczeń zmienia schemat kolorów motywu, dodaje kolejne slajdy. Uczeń zna różnice między animacją wejścia, wyjścia i wyróżnienia. Z pomocą nauczyciela uczeń tworzy np. album fotograficzny, korzystając z kreatora. Wstawia efekty przejścia między slajdami. Z pomocą nauczyciela uczeń wstawia dźwięk, korzysta z biblioteki clipart. Uczeń steruje animacją.

Uczeń tworzy proste animacje np. w programie PIVOT, tworzy sekwencje ruchów postaci, dodaje tło, projektuje proste ćwiczenia gimnastyczne dla „Patyczaka”.