

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 5 na rok szkolny 2024-25

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I PÓŁROCZE						
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word						
Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój oraz wielkość czcionki; 	<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 <i>WordArt</i> i formatuje go; 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje skróty klawiszowe oraz tzw. twardą spację i miękki enter podczas pracy w edytorze tekstu; sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia; 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych; używa opcji <i>Pokaż wszystko</i> do sprawdzenia formatowania tekstu; dodaje wcięcia na początku akapitów 	<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
Komórki, do szeregu! Świat tabel.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia elementy, z których składa się tabela; wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy; 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje i usuwa z tabeli kolumny i wiersze; 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania; formatuje tekst w komórkach; 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli; 	<ul style="list-style-type: none"> porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym;
Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia tło strony dokumentu; dodaje do tekstu obraz z pliku; wstawia do dokumentu kształty; 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje obramowanie strony; zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych; 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu; 	<ul style="list-style-type: none"> używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów; 	<ul style="list-style-type: none"> używa narzędzi z karty Formatowanie do zaawansowanej obróbki graficznej obrazów;
Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch						

Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• ustala cel wyznaczonego zadania;	• zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki; • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu;	• analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia; • wybiera najlepszą trasę wycieczki;	• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy;	• formułuje złożone problemy dotyczące tego tematu i potrafi je rozwiązać;
W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu; • dodaje do projektu postać z biblioteki;	• rysuje tło gry np. w programie Paint; • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych;	• buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy;	• dodaje drugi poziom gry; • używa zmiennych;	• dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu;
Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie; • korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka;	• zmienia grubość, kolor i odcień pisaka;	• buduje skrypt do rysowania kwadratów;	• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych;	• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie;
Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków.	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• buduje skrypty do rysowania figur foremnych;	• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet; • korzysta z opcji Tryb Turbo;	• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość;	• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety;	• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet;
Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint						
Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą	• dodaje i usuwa slajdy do prezentacji;	• wybiera motyw dla stworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić;	• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; • stosuje zasady tworzenia prezentacji;	• przygotowuje czytelne slajdy;	• zna inne narzędzia służące do tworzenia prezentacji, zapisuje pliki w formacie video

		<ul style="list-style-type: none"> • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie; 				
Wspomnienia. Tworzymy album fotograficzny.	<ul style="list-style-type: none"> • uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje podpisy pod zdjęciami; • zmienia układ obrazów w albumie; 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie; 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do albumu pola tekstowe i kształty; • usuwa tło ze zdjęcia; 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;
II PÓŁROCZE						
Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> • uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą prezentację ze zdjęciami; 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do prezentacji obiekt WordArt; • dodaje przejścia między slajdami; • dodaje animacje do elementów prezentacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • określa czas trwania przejścia między slajdami; • określa czas trwania animacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje dźwięki do przejść i animacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu;
Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> • uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji muzykę oraz film z pliku; 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach; • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli; • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu; 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje prezentację jako plik wideo; 	<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; 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy;
Krótką historia. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> • uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe; 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień;
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator						

<p>Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę okna programu Pivot Animator; • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tło do animacji; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy płynne animacje; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać;
<p>Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia okno tworzenia postaci; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu; 	<ul style="list-style-type: none"> • edytuje dodaną postać; • tworzy rekwizyty dla postaci; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci; 	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji;