**Wymagania edukacyjne z informatyki - klasa 5**

Kryteria obejmują zakres ocen 2‒5, nie uwzględniając oceny 1 (niedostatecznej) i 6 (celującej). Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który biegle posługuje się wiedzą i umiejętnościami wymaganymi na ocenę bardzo dobrą, zaś uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą, otrzymuje ocenę niedostateczną.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)Uczeń:** | **Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)Uczeń:** | **Wymagania rozszerzające (ocena dobra)Uczeń:** | **Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre)Uczeń:** |
| **Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | 1.i 2. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | * zmienia krój czcionki
* zmienia wielkość czcionki
 | * ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu
* zmienia kolor tekstu
* wyrównuje akapit na różne sposoby
* umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go
 | * wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu
* podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter
* sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia
 | * formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych
* używa opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu
* dodaje wcięcia na początku akapitów
 |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | 3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | • zapisuje menu w dokumencie tekstowym | • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt **WordArt** | • formatuje obiekt **WordArt** | • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu • opracowuje plan przygotowań do przyjęcia |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | 4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie | • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie** | • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu | • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu | • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu |
| 1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel | 5. i 6. Komórki, do szeregu! Świat tabel | * wymienia elementy, z których składa się tabela
* wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
 | * dodaje do tabeli kolumny i wiersze
* usuwa z tabeli kolumny i wiersze
* wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu
 | * zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
* formatuje tekst w komórkach
 | * korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli
* używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym
* używa tabeli do przygotowania krzyżówki
 |
| 1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | 7. i 8 i 9. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | * zmienia tło strony dokumentu
* dodaje do tekstu obraz z pliku
* wstawia do dokumentu kształty
 | * dodaje obramowanie strony
* wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji **WordArt**
* zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych
 | * zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
* formatuje obiekt **WordArt**
 | * używa narzędzi z karty **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów
* przygotowuje w grupie komiks przestawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
 |
| 1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | 10. i 11. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | * 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
 |
| **Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint** |
| 2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | 12. i 13. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | * dodaje slajdy do prezentacji
* wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie
 | * wybiera motyw dla tworzonej prezentacji
* zmienia wariant motywu
 | * dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie
* stosuje zasady tworzenia prezentacji
 | * zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
* przygotowuje czytelne slajdy
 |
| 2.2. Wspomnienia z… Tworzymy album fotograficzny | 14. Wspomnienia z… Tworzymy album fotograficzny | * korzysta z opcji **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcia z dysku
 | * dodaje podpisy pod zdjęciami
* zmienia układ obrazów w albumie
 | * formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce **Formatowanie**
 | * wstawia do albumu pola tekstowe i kształty
* dodaje podpisy pod zdjęciami
* wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
 |
| 2.3.Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | 15. i 16. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | * tworzy prezentację ze zdjęciami
 | * wstawia do prezentacji obiekt **WordArt**
* dodaje przejścia między slajdami
* dodaje animacje do elementów prezentacji
 | * określa czas trwania przejścia między slajdami
* określa czas trwania animacji
 | * dodaje dźwięki do przejść i animacji
 |
| 2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | 17. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | * dodaje do prezentacji muzykę z pliku
* dodaje do prezentacji film z pliku
 | * ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach
* ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli
* zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**
 | zapisuje prezentację jako plik wideo | * korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania
* korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie
 |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją. | 18. i 19. Krótka historia. Sterowanie animacją. | tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu | * dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe
 | * formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji
 | * zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji
 |
| **Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch** |
| 3.1. Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów | 20. i 21. Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów | * ustala cel wyznaczonego zadania
 | * zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu
 | * analizuje trasę i przestawia różne sposoby jej wyznaczenia
* wybiera najlepszą trasę
 | * buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
 | * formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
 |
| 3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | 22. i 23. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | * 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
* przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
 |
| 3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | 24. i 25. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | * buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie
* korzysta z bloków z kategorii **Pióro** 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
 |
| 3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | 26. i 27. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | * 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 trzech rozet
 |

Pozostałe lekcje przeznaczone będą na pracę w programach takich jak: Paint; Paint 3D; Canva itp.