**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.