

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 5

Numer i temat lekcji	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobre	ocena celujące
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu					
1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu.	• zmienia krój czcionki; • zmienia wielkość czcionki.	• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu; • zmienia kolor tekstu; • wyrównuje akapit na różne sposoby.	• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu; • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia; • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go.	• formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych; • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu; • dodaje punktory do tekstu.	• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, zachowując zasady obowiązujące przy formatowaniu dokumentu; • przygotowuje ulotkę informującą o określonym wydarzeniu.
2. 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.	• tworzy nowy styl do formatowania tekstu; • modyfikuje istniejący styl; • definiuje listy wielopoziomowe.	• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.	• przygotowuje w grupie kronikę dotyczącą sławnych postaci starożytności, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu.
3. i 4. Komórki, do szeregu! Świat tabel.	• wymienia elementy, z których składa się tabela;	• dodaje do tabeli kolumny i wiersze;	• zmienia kolor wypełnienia komórek	• korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania,	• używa tabeli do porządkowania różnych danych

	wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy.	- usuwa z tabeli kolumny i wiersze; - wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu.	oraz ich obramowania; formatuje tekst w komórkach.	usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli.	wykorzystywanych w szkole, np.: plan lekcji.
5. i 6. 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 komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię.
7. i 8. 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 do tworzenia prezentacji.					
9. i 10. 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.	przygotowuje czytelne slajdy.	zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat.
11. 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; - usuwa tło ze zdjęcia.	samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię,

					uzupełnioną o ciekawe opisy; • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go.
12. i 13. 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.	• ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji; • wstawia do prezentacji obrazy Ścieżki ruchu .
14. 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.	• wykorzystuje w prezentacji dźwięki i filmy pozyskane z internetu lub wykonane samodzielnie.
15. i 16. 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	• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje

				przedstawionej w prezentacji.	i korzysta z zaawansowanych ustawień.
Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch					
17. i 18. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	• ustala cel wyznaczonego zadania.	• zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy; • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu.	• wybiera najlepszą trasę; • potrafi uzasadnić swój wybór.	• analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia.	• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy.
19. i 20. 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.
21. i 22. 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.
23. i 24. 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 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.

		• korzysta z opcji Tryb Turbo.			
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator.					
25. i 26. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.	• omawia budowę okna programu Pivot Animator; • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek.	• dodaje tło do animacji.	• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać.	• tworzy płynne animacje.	• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać.
27. i 28. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.	• uruchamia okno tworzenia postaci.	• tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu.	• edytuje dodaną postać; • tworzy rekwizyty dla postaci.	• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci.	• wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię.
29. i 30. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe.	• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu; • przygotowuje i zmienia tło animacji; • samodzielnie tworzy nową postać; • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody; • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze.				