

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 5 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

*ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)*

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:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu</b>						
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój czcionki</li> <li>zmienia wielkość czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu</li> <li>zmienia kolor tekstu</li> <li>wyrównuje akapit na różne sposoby</li> <li>umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu</li> <li>podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter</li> <li>sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych</li> <li>używa opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu</li> <li> dodaje wcięcia na początku akapitów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki</li> </ul>
1.2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	Kolejno odlicz! Style i numerowanie	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie</li> <li>stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy nowy styl do formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>modyfikuje istniejący styl</li> <li>definiuje listy wielopoziomowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dobiera rodzaj listy do tworzonych dokumentu</li> </ul>
1.3. Komórki, do szeregu! Świat tabel	Komórki, do szeregu! Świat tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy, z których składa się tabela</li> <li>wstawia do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> <li>usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania</li> <li>formatuje tekst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym</li> </ul>

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 5 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

*ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)*

		dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	<ul style="list-style-type: none"> <li>wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>	w komórkach	linii tabeli	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul>
1.4. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia tło strony dokumentu</li> <li> dodaje do tekstu obraz z pliku</li> <li>wstawia do dokumentu kształty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje obramowanie strony</li> <li>wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji <b>WordArt</b></li> <li>zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu</li> <li>formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa narzędzi z karty <b>Formatowanie</b> do podstawowej obróbki graficznej obrazów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię</li> </ul>
<b>Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji</b>						
2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje slajdy do prezentacji</li> <li>wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wybiera motyw dla tworzonej prezentacji</li> <li>zmienia wariant motywu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie</li> <li>stosuje zasady tworzenia prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje czytelne slajdy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat</li> </ul>
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z opcji <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcia z dysku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje podpisy pod zdjęciami</li> <li>zmienia układ obrazów w albumie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <b>Formatowanie</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia do albumu pola tekstowe i kształty</li> <li>usuwa tło ze zdjęcia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy</li> <li>wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go</li> </ul>
2.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prezentację ze zdjęciami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia do prezentacji obiekt <b>WordArt</b></li> <li> dodaje przejścia między slajdami</li> <li> dodaje animacje do elementów prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa czas trwania przejścia między slajdami</li> <li>określa czas trwania animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje dźwięki do przejść i animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji</li> <li>wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <b>Ścieżki ruchu</b></li> </ul>

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 5 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

*ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)*

2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie jak dodać do prezentacji muzykę z pliku</li> <li>wie jak dodać do prezentacji film z pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje do prezentacji muzykę z pliku</li> <li> dodaje do prezentacji film z pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach</li> <li>ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli</li> <li>zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapisuje prezentację jako plik wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania</li> <li>korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie</li> </ul>
2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	Krótka historia. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień</li> </ul>
<b>Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</b>						
3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustala cel wyznaczonego zadania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy</li> <li>osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia</li> <li>wybiera najlepszą trasę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy</li> </ul>
3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu</li> <li>dodaje do projektu postać z biblioteki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje tło gry np. w programie Paint</li> <li>ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje drugi poziom gry</li> <li>używa zmiennych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu</li> <li>przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie</li> </ul>
3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu	Scena niczym kartka. O rysowaniu	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia grubość, kolor i odcień pisaka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt do rysowania kwadratów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania dowolnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze</li> </ul>

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 5 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

*ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)*

w programie Scratch	w programie Scratch	po scenie <ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z bloków z kategorii <b>Pióro</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka</li> </ul>			figur foremnych	określone słowo na scenie
3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet</li> <li>korzysta z opcji <b>Tryb Turbo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet</li> </ul>
<b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>						
4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia budowę okna programu Pivot Animator</li> <li>tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje tło do animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy płynne animacje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animacje przedstawiające krótkie historie</li> <li>przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać</li> </ul>
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia okno tworzenia postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>edytuje dodaną postać</li> <li>tworzy rekwizyty dla postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację</li> <li>wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię</li> </ul>
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>przygotowuje i zmienia tło animacji</li> <li>samodzielnie tworzy nową postać</li> <li>przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę</li> <li>zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</li> </ul>				