



SZKOŁA PODSTAWOWA W MYŚLACHOWICACH

WYMAGANIA NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

PRZEDMIOT	Informatyka	NAUCZYCIEL	Iwona Leś- Kubik	KLASA	5	ROK SZKOLNY	2024/2025
-----------	-------------	------------	------------------	-------	---	-------------	-----------

Dział	Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu	Uczeń: • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie • wymienia elementy, z których składa się tabela • wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	Uczeń: • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu • zmienia kolor tekstu • wyrównuje akapit na różne sposoby umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu • dodaje do tabeli kolumny i wiersze	Uczeń: • 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 • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe • zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania	Uczeń: • formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu • dodaje wcięcia na początku akapitów • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli • używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów	Uczeń: • samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje w grupie plakat np. informujący o określonym wydarzeniu • przygotowuje kronikę np. dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym

	• zmienia tło strony dokumentu • dodaje do tekstu obraz z pliku • wstawia do dokumentu kształty • 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	• usuwa z tabeli kolumny i wiersze • wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu • dodaje obramowanie strony • wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych	• formatuje tekst w komórkach • zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt		• używa tabeli do przygotowania krzyżówki • przygotowuje w grupie np. komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji	Uczeń: • dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku • tworzy prezentację ze zdjęciami • dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z Internetu	Uczeń: • wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu • dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie • wstawia do prezentacji obiekt WordArt • dodaje przejścia między slajdami • dodaje animacje do elementów prezentacji • ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub	Uczeń: • dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji • formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie • określa czas trwania przejścia między slajdami • określa czas trwania animacji • zapisuje prezentację jako plik video • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji	Uczeń: • przygotowuje czytelne slajdy • wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia • dodaje dźwięki do przejść i animacji • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji	Uczeń: • zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat • samodzielnie przygotowuje prezentację np. przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go • ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu • wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane

		filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe			dźwięki i filmy • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje
Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch	Uczeń: • ustala cel wyznaczonego zadania • wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku • dodaje postać z biblioteki do projektu • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, • korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka • buduje skrypty do rysowania figur foremnych	Uczeń: • zbiera dane niezbędne do zaplanowania trasy • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu • samodzielnie rysuje tło dla gry np. w programie Paint • ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych • zmienia grubość, kolor i odcień pisaka • wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet • korzysta z opcji Tryb Turbo	Uczeń: • analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczania • wybiera najlepszą trasę • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy • buduje skrypt rysujący kwadrat • korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	Uczeń: • w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy • dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry • używa zmiennych • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety	Uczeń: • formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy • dodaje do gry dodatkowe postacie poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie • buduje skrypt wykonujący rysunek składający się z trzech rozet
Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator	Uczeń: • omawia budowę okna programu Pivot Animator, • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, • uruchamia okno tworzenia postaci • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową	Uczeń: • dodaje tło do animacji • tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu	Uczeń: • w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą radosną postać • edytuje dodaną postać • tworzy rekwizyty dla postaci	Uczeń: • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci	Uczeń: • tworzy animacje np. przedstawiające krótkie historie • przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać • przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację • wykorzystuje własne postacie w animacji przedstawiającej krótką historię

	postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody • zapisuje plik				
--	---	--	--	--	--

Wymagania edukacyjne zgodne z nową podstawą programową obowiązującą od 01.09.2024 r.

DATA	01.09.2024 r.	PODPIS NAUCZYCIELA	Iwona Leś-Kubik
------	---------------	--------------------	-----------------