

**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY 5 SZKOŁY PODSTAWOWEJ  
ZGODNY Z PODRĘCZNIKIEM „LUBIĘ TO!”**

| Tytuł w podręczniku   | Numer i temat lekcji  | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)<br>Uczeń:  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)<br>Uczeń:  | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)<br>Uczeń:  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre)<br>Uczeń:   | Wymagania wykraczające (ocena celująca)<br>Uczeń:  |
|---|---|--|---|--|---|--|
| <b>Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>             |   |  |   |  |   |  |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | 1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | <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> <li>• przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu</li> </ul> |

|   |  |  |   |   |  |   |
|---|--|--|---|---|--|---|
| 1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel                                       | 2. i 3. Komórki, do szeregu! Świat tabel                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy, z których składa się tabela</li> <li>wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> <li>usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> <li>wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania</li> <li>formatuje tekst w komórkach</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym</li> <li>używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul> |
| 1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji                               | 4. i 5. 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>  |
| 1.4. Przyrodnicze wędrowki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe           | 6. i 7. Przyrodnicze wędrowki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | <ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu</li> <li>wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty <b>WordArt</b> oraz zmienia ich wygląd</li> <li>zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie</li> </ul> |   |   |  |   |
| <b>Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b> |  |  |   |   |  |   |

|  |   |   |  |  |  |   |
|--|---|---|--|--|--|---|
| 2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?        | 8. i 9. 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               | 10. 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. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | 11. i 12. Wprowadzić 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</li> </ul> |

|   |  |  |   |   |   |  |
|---|--|--|---|---|---|--|
|   |  |  |   |   |   | i dodaje do nich<br><b>Ścieżki ruchu</b>   |
| 2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji         | 13. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | <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> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy</li> </ul>  |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.                      | 14. i 15. 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                | 16. i 17. 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> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w programie Scratch skrypt</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy</li> </ul>  |

|  |   |  |   |   |  |  |
|--|---|--|---|---|--|--|
|  |   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>wybiera najlepszą trasę</li> </ul>   | liczący długość trasy  |  |
| 3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?                  | 18. i 19. 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 w programie Scratch                | 20. i 21. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch                | <ul style="list-style-type: none"> <li> buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie</li> <li> korzysta z bloków z kategorii <b>Pióro</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu 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 figur foremnych</li> </ul>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li> tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie</li> </ul>  |
| 3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | 22. i 23. 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</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</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li> buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet</li> </ul>  |

|   |  |   |   |   |  |  |
|---|--|---|---|---|--|--|
|   |  |   | skryptów do rysowania rozet <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z opcji <b>Tryb Turbo</b></li> </ul>    |   | przy rysowaniu rozety  |  |
| <b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>             |  |   |   |   |  |  |
| 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji                               | 24. i 25. 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                               | 26. i 27. 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 | 28. i 29. 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 przeszkody</li> <li>• zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</li> </ul> |   |   |  |  |