

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny śródroczne i roczne z informatyki dla klasy 5 szkoły podstawowej oparte na programie nauczania informatyki „Lubię to”, autorstwa Michała Kęskę, rok szkolny 2023/2024

Okres I

| 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 celujące) Uczeń: |
|--|--|--|---|--|---|--|
| Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word | | | | | | |
| 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"> zmienia krój czcionki zmienia wielkość czcionki | <ul style="list-style-type: none"> ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu zmienia kolor tekstu wyrównuje akapit na różne sposoby umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go | <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu dodaje wcięcia na początku akapitów | <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu |
| 1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel | 2. i 3. Komórki, do szeregu! Świat tabel | <ul style="list-style-type: none"> wymienia elementy, z których składa się tabela wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy | <ul style="list-style-type: none"> dodaje do tabeli kolumny i wiersze usuwa z tabeli kolumny i wiersze wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none"> zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania formatuje tekst w komórkach | <ul style="list-style-type: none"> korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli | <ul style="list-style-type: none"> używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym używa tabeli do przygotowania krzyżówki |
| 1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | 4. i 5. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | <ul style="list-style-type: none"> zmienia tło strony dokumentu dodaje do tekstu obraz z pliku wstawia do dokumentu kształty | <ul style="list-style-type: none"> dodaje obramowanie strony wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych | <ul style="list-style-type: none"> zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu formatuje obiekt WordArt | <ul style="list-style-type: none"> używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię |
| 1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | 6. i 7. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | <ul style="list-style-type: none"> współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • 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? | 8. i 9. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie |
| 2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny | 10. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku |
| 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"> • tworzy prezentację ze zdjęciami |
| 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"> • dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją. | 14. i 15. Krótka historia. Sterowanie animacją. | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny roczne

Okres II

| Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch | | | | | | |
|--|---|--|--|---|---|---|
| 3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów | 16. i 17. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów | <ul style="list-style-type: none"> ustala cel wyznaczonego zadania | <ul style="list-style-type: none"> zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu | <ul style="list-style-type: none"> analizuje trasę i przestawia różne sposoby jej wyznaczenia wybiera najlepszą trasę | <ul style="list-style-type: none"> buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy | <ul style="list-style-type: none"> formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy |
| 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"> wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu dodaje do projektu postać z biblioteki | <ul style="list-style-type: none"> rysuje tło gry np. w programie Paint ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych | <ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy | <ul style="list-style-type: none"> dodaje drugi poziom gry używa zmiennych | <ul style="list-style-type: none"> 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 | 20. i 21. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | <ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka | <ul style="list-style-type: none"> zmienia grubość, kolor i odcień pisaka | <ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt do rysowania kwadratów | <ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych | <ul style="list-style-type: none"> tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie |
| 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"> buduje skrypty do rysowania figur foremnych | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet korzysta z opcji Tryb Turbo | <ul style="list-style-type: none"> korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety | <ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet |
| Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator | | | | | | |
| 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | 24. i 25. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | <ul style="list-style-type: none"> omawia budowę okna programu Pivot Animator tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek | <ul style="list-style-type: none"> dodaje tło do animacji | <ul style="list-style-type: none"> tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać | <ul style="list-style-type: none"> tworzy płynne animacje | <ul style="list-style-type: none"> tworzy animacje przedstawiające krótkie historie przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać |
| 4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | 26. i 27. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | <ul style="list-style-type: none"> uruchamia okno tworzenia postaci | <ul style="list-style-type: none"> tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu | <ul style="list-style-type: none"> edytuje dodaną postać tworzy rekwizyty dla postaci | <ul style="list-style-type: none"> tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|---|
| | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię |
| 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"> 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 | | | | |