

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 5 szkoły podstawowej – podręcznik „Lubię to!”, wydawnictwo Nowa Era

ocena dopuszczająca (2) Uczeń:	ocena dostateczna (3) Uczeń:	ocena dobra (4) Uczeń:	ocena bardzo dobre (5) Uczeń:	ocena celujące (6) Uczeń:
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu				
– zmienia krój czcionki – zmienia wielkość czcionki	– ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu – zmienia kolor tekstu – wyrównuje akapit na różne sposoby – umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go	– 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	– formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych – używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu – dodaje wcięcia na początku akapitów	– samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki – przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
– 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 kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
– wymienia elementy, z których składa się tabela – wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	– dodaje do tabeli kolumny i wiersze – usuwa z tabeli kolumny i wiersze – wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu	– zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania – formatuje tekst w komórkach	– korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli	– używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym – używa tabeli do przygotowania krzyżówki
– 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 w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię

Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji				
– 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
– 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
– 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 wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
– 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 samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
– 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 przedstawionej w prezentacji	– przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch				
– ustala cel wyznaczonego zadania	– zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy – osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu	– analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia – wybiera najlepszą trasę	– buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy	– formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
– wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu – dodaje do projektu postaci 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 – przygotowuje projekt, który

				przedstawia ruch słońca na niebie
– 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
– buduje skrypty do rysowania figur foremnych	– wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet – korzysta z opcji Tryb Turbo	– 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
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator				
– 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	– tworzy animacje przedstawiające krótkie historie – przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
– 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	– przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację – wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię

Ocena niedostateczna (1):

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności określonych w wymaganiach edukacyjnych z informatyki, nie potrafi samodzielnie wykonać prostych zadań praktycznych, nawet przy pomocy nauczyciela, oraz nie osiąga minimum programowego.