

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE V SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Rok szkolny 2025/2026

Wymagania na ocenę dopuszczającą

Uczeń:

- zmienia krój oraz wielkość czcionki;
- wymienia elementy, z których składa się tabela;
- wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy;
- zmienia tło strony dokumentu;
- dodaje do tekstu obraz z pliku;
- wstawia do dokumentu kształty;
- dodaje do projektu postać z biblioteki;
- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie;
- korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka;
- buduje skrypty do rysowania figur foremnych;
- dodaje i usuwa slajdy do prezentacji;
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie;
- korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku;
- tworzy prostą prezentację ze zdjęciami;
- dodaje do prezentacji muzykę oraz film z pliku;
- omawia budowę okna programu Pivot Animator;
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek;
- uruchamia okno tworzenia postaci;

Wymagania na ocenę dostateczną

Uczeń:

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu;
- zmienia kolor tekstu;
- wyrównuje akapit na różne sposoby;

- umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go;
- dodaje wcięcia na początku akapitów;
- dodaje i usuwa z tabeli kolumny i wiersze;
- wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu;
- dodaje obramowanie strony;
- zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych;
- zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki;
- zmienia grubość, kolor i odcień pisaka;
- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet;
- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić;
- 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 filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu;
- dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe;
- dodaje tło do animacji;
- tworzy wskazaną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu;

Wymagania na ocenę dobrą

Uczeń:

- wykorzystuje skróty klawiszowe oraz tzw. twardą spację i miękki enter podczas pracy w edytorze tekstu;
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia;
- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania;
- formatuje tekst w komórkach;
- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu;
- analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia

- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy;
- buduje skrypt do rysowania kwadratów;
- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość;
- 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 wideo;
- formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji;
- tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać;
- edytuje dodaną postać;
- tworzy rekwizyty dla postaci;

Wymagania na ocenę bardzo dobrą

Uczeń:

- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych;
- używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu;
- korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli;
- używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów;
- buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy;
- dodaje drugi poziom gry;
- używa zmiennych;
- buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych;
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety;
- 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;
- tworzy płynne animacje;
- tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci;

Wymagania na ocenę celującą

Uczeń:

- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki;
- porządkuje za pomocą tabeli różne dane wykorzystywane w życiu codziennym;
- formułuje złożone problemy dotyczące tego tematu i potrafi je rozwiązać;
- dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu;
- tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie;
- buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z kilku rozet;
- wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go;
- wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu;
- wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy;
- przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień;
- tworzy kreatywne animacje przedstawiające krótkie historie np. idącą postać;
- wykazuje się wyjątkową kreatywnością i dbałością o szczegóły podczas tworzenia postaci i animacji;

Opracował: Marcin Śrama