**WYMAGANIA EDUKACYJNE klasa 5- INFORMATYKA**
na podstawie programu nauczania zajęć Informatyki- „Lubię to!”- wydawnictwo NOWA ERA.
Obowiązują od 1 września 2026r.

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.
**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

| **Ocena** | | | |
|---|---|---|---|
| **Stopień dopuszczający**<br>**Uczeń:** | **Stopień dostateczny**<br>**Uczeń:** | **Stopień dobry**<br>**Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry**<br>**Uczeń:** |
| • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,<br>• zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,<br>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie**,<br>• określa elementy, z których składa się tabela,<br>• wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,<br>• zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,<br>• dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,<br>• wstawia kształty do dokumentu tekstowego,<br>• dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,<br>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, | • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,<br>• zmienia kolor tekstu,<br>• wyrównuje akapit na różne sposoby,<br>• umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go,<br>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu,<br>• w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,<br>• ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,<br>• dodaje obramowanie strony,<br>• zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,<br>• wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,<br>• zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, | • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,<br>• podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,<br>• sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,<br>• definiuje listy wielopoziomowe,<br>• zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,<br>• formatuje tekst w komórkach tabeli,<br>• zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,<br>• zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **WordArt**,<br>• dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,<br>• podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, | • formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,<br>• używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu,<br>• tworzy wcięcia akapitowe,<br>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu,<br>• korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,<br>• korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,<br>• dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,<br>• umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, |

| | | | |
|---|---|---|---|
| • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku,<br>• tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,<br>• dodaje do prezentacji muzykę z pliku,<br>• dodaje do prezentacji film z pliku,<br>• podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,<br>• ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,<br>• wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,<br>• dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,<br>• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,<br>• korzysta z bloków z kategorii **Pióro** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,<br>• omawia budowę okna programu Pivot Animator,<br>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,<br>• uruchamia edytor postaci,<br>• współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. | • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,<br>• zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej,<br>• dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**,<br>• dodaje przejścia między slajdami,<br>• dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,<br>• ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,<br>• ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,<br>• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**,<br>• dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,<br>• zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,<br>• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,<br>• samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,<br>• ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,<br>• w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,<br>• dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,<br>• tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. | • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**,<br>• określa czas trwania przejścia slajdu,<br>• określa czas trwania animacji na slajdach,<br>• zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,<br>• zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,<br>• analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,<br>• wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,<br>• buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,<br>• buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,<br>• w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przestawiającą postać podczas konkretnej czynności,<br>• modyfikuje postać dodaną do projektu,<br>• wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. | • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,<br>• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,<br>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,<br>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,<br>• w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,<br>• dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu,<br>• używa zmiennych podczas programowania,<br>• buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,<br>• tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,<br>• tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. |