

Wymaganie edukacyjne na poszczególne stopnie z informatyki dla klasy V – rok szkolny 2025/2026

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.

1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie Ms Word

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń potrafi:
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie, • określa elementy, z których składa się tabela, • wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, • zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, • dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, 	<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, • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, 	<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, • definiuje listy wielopoziomowe, • zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, • używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, • tworzy wcięcia akapitowe, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu, • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, 	<ul style="list-style-type: none"> • stosować wszystkie poznane zasady edycji i formatowania tekstu w sposób poprawny i estetyczny, • samodzielnie wyszukiwać i wykorzystywać dodatkowe funkcje programu MS Word, niewymagane w podstawie programowej (np. spis treści, nagłówki i stopki, style, zakładki, hiperłącza), • łączyć tekst z innymi elementami dokumentu (tabele, grafika, diagramy, obiekty WordArt) w przemyślany sposób, • tworzyć dokumenty o bardziej złożonej strukturze (np. prostą gazetkę, ulotkę, zaproszenie),

2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń potrafi:
<ul style="list-style-type: none"> ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, 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"> zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, wstawionych do dokumentu tekstowego, 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, prostokąt, trójkąt 	<ul style="list-style-type: none"> w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu, używa zmiennych podczas programowania, buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie tworzyć rozbudowane gry lub animacje, wykraczające poza wymagania lekcyjne, stosować zmiennne, listy oraz potrafi wyjaśnić ich rolę w projekcie, łączyć różne zdarzenia i warunki, aby program reagował w sposób wielowątkowy, projektować interfejs gry/animacji (np. licznik punktów, poziomy trudności, ekrany startowe i końcowe), dodawać do projektów własne duszki, tła, efekty dźwiękowe, nagrane samodzielnie lub przetworzone, dzielić się swoimi pracami w serwisie Scratch online, potrafi omówić swój projekt i inspirować innych.

3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w prezentacji

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, 	<ul style="list-style-type: none"> • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, • ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, • ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji, • zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, • określa czas trwania przejścia slajdu, • określa czas trwania animacji na slajdach, • zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, • zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, 	<ul style="list-style-type: none"> • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, • zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prezentacje o rozbudowanej strukturze (np. projekt tematyczny, krótki wykład, opowieść multimedialną), • projektuje estetyczny układ slajdów z zachowaniem zasad czytelności i spójności, • stosuje zaawansowane funkcje formatowania (np. własne motywy, niestandardowe układy slajdów), • dodaje i konfiguruje animacje niestandardowe oraz ścieżki ruchu, • korzysta z hiperłączy i przycisków akcji do tworzenia prezentacji interaktywnych (np. quiz, gra edukacyjna, spis treści ze skokami),

	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, 			
--	--	--	--	--

4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę okna programu Pivot Animator, • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, • uruchamia edytor postaci, współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator, tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności, • modyfikuje postać dodaną do projektu, • wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy płynne i rozbudowane animacje (np. krótkie historie, opowiadania ruchowe, scenki tematyczne), • samodzielnie projektuje i wykorzystywać własne postaci (stick figures) oraz dodatkowe elementy sceny, • dba o realizm ruchu postaci (stosuje zasadę „smużenia”/onion skin, dodaje więcej klatek dla płynności animacji), • łączy w animacji różne elementy: postaci, tła, obiekty, • stosuje efekty specjalne (np. zmiana rozmiaru postaci, obrót, przesuwanie obiektów w różnych kierunkach),

5. Druk 3D

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń:
Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prosty model (bryły podstawowe) lub korzysta z pisaka 3D bezpiecznie.	Samodzielnie dodaje/usuwa bryły, zmienia rozmiar i położenie; zapisuje projekt w Tinkercad.	Łączy kilka brył w jeden obiekt; wykorzystuje wyrównania i przycinanie; zachowuje proporcje.	Projektuje prosty przedmiot użytkowy (np. brelok); przygotowuje go do eksportu/druku (STL).	Tworzy dopracowany projekt wg założeń; uzasadnia rozwiązania (materiał, wymiary, ergonomia).