

Wymaganie edukacyjne na poszczególne stopnie z informatyki dla klasy V – rok szkolny 2026/2027

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:
- 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,	- 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,	- 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,	- 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,	- 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),

		• zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt,		
--	--	---	--	--

2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń potrafi:
• 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,	• 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,	• 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	• 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,	• samodzielnie tworzyć rozbudowane gry lub animacje, wykraczające poza wymagania lekcyjne, • stosować zmienne, 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:
• 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,	• 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,	• 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,	• 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,	• tworzy prezentację 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.

	• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, • dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,			quiz, gra edukacyjna, spis treści ze skokami),
--	---	--	--	--

4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator

Ocena				
dopuszczająca Uczeń:	dostateczna Uczeń:	dobra Uczeń:	bardzo dobra Uczeń:	celująca Uczeń:
• 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.	• 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.	• 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.	• tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.	• 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).

Przygotował: Grzegorz Kulas