

# Publiczna Szkoła Podstawowa im. Tadeusza Kościuszki w Bładowie

## WYMAGANIA EDUKACYJNE

## Przedmiot: Informatyka

## Klasa 5

Nauczyciel: mgr Krystyna Kaźmierczak

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!” - autor: Michał Kęska, Nowa Era

Nr dopuszczenia podręcznika: 847/2/2021/z1

Tytuł w podręczniku/ temat lekcji	ocena dopuszczająca Uczeń:	ocena dostateczna Uczeń:	ocena dobra Uczeń:	ocena bardzo dobra Uczeń:	ocena celująca Uczeń:
Zapoznanie z programem nauczania oraz wymaganiami edukacyjnymi Bezpieczna praca przy komputerze.	Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych. Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej.				
Powtórzenie wiadomości – nauczanie zdalne.					
Poczta elektroniczna. Zasady właściwego zachowania w sieci	•wysyła wiadomość elektroniczną	•loguje się na konto poczty elektronicznej •loguje się na konto dziennika •zna zasady poprawnego pisanie listów.	•wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy •wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców	•zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego •przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail	•wykorzystuje narzędzia dostępne pocztą, tworzy foldery
Chmura w Internecie. O usłudze GSuite Jak pracować w Classroom. Dziennik elektroniczny.	•przesyła plik do usługi GSuite •tworzy folder w usłudze	•tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze GSuite	•dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w chmurze	•udostępnia dokumenty, edytuje je	•wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word, Open Office					
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	• zmienia krój czcionki • zmienia wielkość czcionki	• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu • zmienia kolor tekstu	• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu	• formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych	• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki

		<ul style="list-style-type: none"> <li>wyrównuje akapit na różne sposoby</li> <li>umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękkiego enter</li> <li>sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu</li> <li>dodaje wcięcia na początku akapitów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu</li> </ul>
1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy, z których składa się tabela</li> <li>wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> <li>usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> <li>wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania</li> <li>formatuje tekst w komórkach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym</li> <li>używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul>
1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia tło strony dokumentu</li> <li>dodaje do tekstu obraz z pliku</li> <li>wstawia do dokumentu kształty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje obramowanie strony</li> <li>wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt</li> <li>zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu</li> <li>formatuje obiekt WordArt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię</li> </ul>
1.4 Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie ulotki – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu</li> <li>wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd</li> <li>zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie</li> </ul>				
<div>Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</div>					
2.1 Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia tło sceny</li> <li>zmienia wygląd i nazwę postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń</li> <li>określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>stosuje bloki powodujące obrót duszka</li> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje nowe duszki do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie</li> </ul>
2.2. w poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt	<ul style="list-style-type: none"> <li>wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu</li> <li>dodaje do projektu postać z biblioteki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje tło gry np. w programie Paint</li> <li>ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje drugi poziom gry</li> <li>używa zmiennych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu</li> </ul>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie</li> </ul>
2.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie</li> <li>• korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia grubość, kolor i odcień pisaka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypt do rysowania kwadratów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie</li> </ul>
2.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty do rysowania figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet</li> <li>• korzysta z opcji Tryb Turbo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet</li> </ul>
<b>Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji</b>					
3.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje slajdy do prezentacji</li> <li>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji</li> <li>• zmienia wariant motywu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie</li> <li>• stosuje zasady tworzenia prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje czytelne slajdy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat</li> </ul>
3.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje podpisy pod zdjęciami</li> <li>• zmienia układ obrazów w albumie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty</li> <li>• usuwa tło ze zdjęcia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy</li> <li>• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go</li> </ul>
3.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prezentację ze zdjęciami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do prezentacji obiekt WordArt</li> <li>• dodaje przejścia między slajdami</li> <li>• dodaje animacje do elementów prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa czas trwania przejścia między slajdami</li> <li>• określa czas trwania animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje dźwięki do przejść i animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji</li> <li>• wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu</li> </ul>
3.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji muzykę z pliku</li> <li>• dodaje do prezentacji film z pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje prezentację jako plik wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli</li> <li>• zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie</li> </ul>	
3.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień</li> </ul>
<b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>					
4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji 2h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator</li> <li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tło do animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy płynne animacje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie</li> <li>• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać</li> </ul>
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci 1h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia okno tworzenia postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytuje dodaną postać</li> <li>• tworzy rekwizyty dla postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację</li> <li>• wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię</li> </ul>
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe 2h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>• przygotowuje i zmienia tło animacji</li> <li>• samodzielnie tworzy nową postać</li> <li>• przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę</li> <li>• zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</li> </ul>				