

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI W KLASIE V W ROKU SZKOLNYM 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.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
• 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, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,	• 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, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,	• 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, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,	• 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, • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,

- 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, - 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, - 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.	- 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, - dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, - 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, - dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,	- 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, - 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, - 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.	- 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, - 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, - tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, - tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
	tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.		