

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z INFORMATYKI dla klasy 5 w roku szkolnym 2025/2026

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, •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, •ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, •wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, •dodaje postać z biblioteki do	•ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, •zmienia kolor tekstu, •wyrównuje akapit na różne sposoby, •umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, •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, •zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, •osiąga wyznaczony cel bez	•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, •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,	•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, •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, •w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, •dodaje drugi poziom do

projektu tworzonego w Scratchu, •buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, •korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, •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, •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.	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, •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,	•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, •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, •w programie Pivot Animator	tworzonej siebie gry w Scratchu, •używa zmiennych podczas programowania, •buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, •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 w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, •tworzy animację z wykorzystaniem
---	---	--	---

			samodzielnie
--	--	--	--------------

	•zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, •dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, •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.	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.	stworzonej postaci.
--	--	--	----------------------------