**Wymagania edukacyjne dla klasy 5 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania na ocenę dopuszczającąUczeń:** | **Wymagania na ocenę dostatecznąUczeń:** | **Wymagania na ocenę dobrąUczeń:** | **Wymagania na ocenę bardzo dobrąUczeń:** | **Wymagania na ocenę celującąUczeń:** |
| **Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | 1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | * zmienia krój czcionki
* zmienia wielkość czcionki
 | * ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu
* zmienia kolor tekstu
* wyrównuje akapit na różne sposoby
* umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go
 | * 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
 | * formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych
* używa opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu
* dodaje wcięcia na początku akapitów
 | * samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki
* przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
 |
| 1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel | 2. i 3. Komórki, do szeregu! Świat tabel | * wymienia elementy, z których składa się tabela
* wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
 | * dodaje do tabeli kolumny i wiersze
* usuwa z tabeli kolumny i wiersze
* wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu
 | * zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
* formatuje tekst w komórkach
 | * korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli
 | * używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym
* używa tabeli do przygotowania krzyżówki
 |
| 1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | 4. i 5. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | * zmienia tło strony dokumentu
* dodaje do tekstu obraz z pliku
* wstawia do dokumentu kształty
 | * dodaje obramowanie strony
* wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji **WordArt**
* zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych
 | * zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
* formatuje obiekt **WordArt**
 | * używa narzędzi z karty **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów
 | * przygotowuje w grupie komiks przestawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
 |
| 1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | 6. i 7. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | * współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
* wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu
* wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty **WordArt** oraz zmienia ich wygląd
* zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie
 |
| **Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint** |
| 2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | 8. i 9. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | * dodaje slajdy do prezentacji
* wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie
 | * wybiera motyw dla tworzonej prezentacji
* zmienia wariant motywu
 | * dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie
* stosuje zasady tworzenia prezentacji
 | * przygotowuje czytelne slajdy
 | * zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
 |
| 2.2. Wspomnienia z… Tworzymy album fotograficzny | 10. Wspomnienia z… Tworzymy album fotograficzny | * korzysta z opcji **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcia z dysku
 | * dodaje podpisy pod zdjęciami
* zmienia układ obrazów w albumie
 | * formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce **Formatowanie**
 | * wstawia do albumu pola tekstowe i kształty
* usuwa tło ze zdjęcia
 | * samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy
* wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
 |
| 2.3.Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | 11. i 12. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | * tworzy prezentację ze zdjęciami
 | * wstawia do prezentacji obiekt **WordArt**
* dodaje przejścia między slajdami
* dodaje animacje do elementów prezentacji
 | * określa czas trwania przejścia między slajdami
* określa czas trwania animacji
 | * dodaje dźwięki do przejść i animacji
 | * ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji
* wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich **Ścieżki ruchu**
 |
| 2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | 13. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | * dodaje do prezentacji muzykę z pliku
* dodaje do prezentacji film z pliku
 | * ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach
* ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli
* zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**
 | * zapisuje prezentację jako plik wideo
 | * korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania
* korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie
 | * wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
 |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją. | 14. i 15. Krótka historia. Sterowanie animacją. | * tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu
 | * dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe
 | * formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji
 | * zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji
 | * przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
 |
| **Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch** |
| 3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów | 16. i 17. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów | * ustala cel wyznaczonego zadania
 | * zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu
 | * analizuje trasę i przestawia różne sposoby jej wyznaczenia
* wybiera najlepszą trasę
 | * buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
 | * formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
 |
| 3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | 18. i 19. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | * wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu
* dodaje do projektu postać z biblioteki
 | * rysuje tło gry np. w programie Paint
* ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych
 | * buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy
 | * dodaje drugi poziom gry
* używa zmiennych
 | * dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu
* przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
 |
| 3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | 20. i 21. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | * buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie
* korzysta z bloków z kategorii **Pióro** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka
 | * zmienia grubość, kolor i odcień pisaka
 | * buduje skrypt do rysowania kwadratów
 | * buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych
 | * tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
 |
| 3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | 22. i 23. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | * buduje skrypty do rysowania figur foremnych
 | * wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet
* korzysta z opcji **Tryb Turbo**
 | * korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość
 | * wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety
 | * buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
 |
| **Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator** |
| 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | 24. i 25. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | * omawia budowę okna programu Pivot Animator
* tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
 | * dodaje tło do animacji
 | * tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać
 | * tworzy płynne animacje
 | * tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
* przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
 |
| 4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | 26. i 27. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | * uruchamia okno tworzenia postaci
 | * tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu
 | * edytuje dodaną postać
* tworzy rekwizyty dla postaci
 | * tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci
 | * przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację
* wykorzystuje własne postaci w animacji przestawiającej krótką historię
 |
| 4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe  | 28. i 29. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe | * współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
* przygotowuje i zmienia tło animacji
* samodzielnie tworzy nową postać
* przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody
* zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze
 |