

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

<b>Tytuł w podręczniku</b>	<b>Numer i temat lekcji</b>	<b>Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:</b>	<b>Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:</b>	<b>Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:</b>	<b>Wymagania dopelniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:</b>	<b>Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:</b>
<b>Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>						
<b>1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word</b>	1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia krój czcionki</li> <li>• zmienia wielkość czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu</li> <li>• zmienia kolor tekstu</li> <li>• wyrównuje akapit na różne sposoby</li> <li>• umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu</li> <li>• podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter</li> <li>• sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych</li> <li>• używa opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu</li> <li>• dodaje wcięcia na początku akapitów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki</li> <li>• przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu</li> </ul>
<b>1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel</b>	2. i 3. Komórki, do szeregu! Świat tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia elementy,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolor wypełnienia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa tabeli do porządkowania różnych danych</li> </ul>

		z których składa się tabela <ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> <li>• wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>	komórek oraz ich obramowania <ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje tekst w komórkach</li> </ul>	dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli	wykorzystywanych w życiu codziennym <ul style="list-style-type: none"> <li>• używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul>
<b>1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji</b>	4. i 5. 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 <b>WordArt</b></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 <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzi z karty <b>Formatowanie</b> 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>
<b>1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe</b>	6. i 7. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – 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 <b>WordArt</b> oraz zmienia ich wygląd</li> <li>• zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie</li> </ul>				
<b>Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b>						
<b>2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?</b>	8. i 9. Tekst i obraz. Jak stworzyć	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje slajdy do prezentacji</li> <li>• wpisuje tytuł prezentacji na</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie</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>

	najprostszą prezentację?	pierwszym slajdzie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia wariant motywu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje zasady tworzenia prezentacji</li> </ul>		
<b>2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny</b>	10. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z opcji <b>Album fotograficzny</b> 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 <b>Formatowanie</b></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>
<b>2.3. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji</b>	11. i 12. Wprowadzić 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 <b>WordArt</b></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 <b>Ścieżki ruchu</b></li> </ul>
<b>2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji</b>	13. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji muzykę 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>• dodaje do prezentacji film z pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli</li> <li>• zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień video: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie</li> </ul>	
<b>2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.</b>	14. i 15. 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 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</b>						
<b>3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów</b>	16. i 17. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala cel wyznaczonego zadania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy</li> <li>• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia</li> <li>• wybiera najlepszą trasę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy</li> </ul>
<b>3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak</b>	18. i 19. W poszukiwaniu skarbu. Jak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rysuje tło gry np. w programie Paint</li> <li>• ustala miejsce obiektu na scenie</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</li> </ul>

przejsć przez labirynt?	przejsć przez labirynt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do projektu postać z biblioteki</li> </ul>	przez podanie jego współrzędnych			i utrudniające graczowi osiągnięcie celu <ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie</li> </ul>
<b>3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch</b>	20. i 21. 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 <b>Pióro</b> 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>	• buduje skrypt do rysowania kwadratów	• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych	• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
<b>3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków</b>	22. i 23. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	• buduje skrypty do rysowania figur foremnych	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet</li> <li>• korzysta z opcji <b>Tryb Turbo</b></li> </ul>	• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	• wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety	• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
<b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>						
<b>4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji</b>	24. i 25. Patyczaki w ruchu.	• omawia budowę okna programu Pivot Animator	• dodaje tło do animacji	• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek,	• tworzy płynne animacje	• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie

	Tworzenie prostych animacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>		przedstawiającą radosną postać		<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać</li> </ul>
<b>4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci</b>	26. i 27. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	<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>
<b>4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe</b>	28. i 29. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	<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 przeszkody</li> <li>• zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</li> </ul>				