

Wymagania edukacyjne – Informatyka, klasa 5, podręcznik „Lubię to!”

Dział	Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	Celująca
1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu	Zna podstawowe zasady pracy w edytorze tekstu, potrafi wpisać tekst, zastosować proste formatowanie (pogrubienie, kursywa, wyrównanie), wstawić prosty obraz.	Potrafi korzystać ze stylów i numerowania, tworzyć tabelę o zadanych parametrach, wstawia ilustracje, stosuje proste zasady edycji i estetyki tekstu.	Samodzielnie formatuje dłuższy tekst, wykorzystuje różne opcje tabeli, wstawia ilustracje i podpisy, łączy elementy tekstu i grafiki w spójną całość.	Tworzy dokument z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji (np. WordArt, efekty graficzne, układ strony), estetycznie i logicznie porządkuje treści, stosuje skróty klawiszowe.	Wykonuje projekt (np. atlas przyrodniczy) z własnymi rozwiązaniami, dba o przejrzystość i walory estetyczne, wykorzystuje różnorodne funkcje edytora w sposób twórczy i samodzielny.
2. Prawie jak w kinie. Prezentacje multimedialne	Potrafi stworzyć prostą prezentację: dodać slajdy, wpisać tekst, wstawić obraz.	Wykorzystuje podstawowe przejścia, animacje, wstawia dźwięk i wideo, tworzy album fotograficzny zgodnie z instrukcją.	Samodzielnie przygotowuje prezentację z różnymi multimediami, korzysta ze spójnych przejść i animacji, potrafi sterować kolejnością elementów.	Tworzy estetyczne i logicznie uporządkowane prezentacje, stosuje różne formy multimedialne, dba o atrakcyjność i czytelność przekazu.	Przygotowuje autorską prezentację/projekt o wysokim poziomie technicznym i merytorycznym, wykorzystuje zaawansowane narzędzia prezentacyjne i własne pomysły.
3. Kocie sztuczki. Programowa	Rozumie pojęcie algorytmu, potrafi ułożyć prostą sekwencję poleceń w	Rozwiązuje zadania wymagające stosowania prostych warunków i pętli,	Samodzielnie planuje algorytm, stosuje bardziej złożone struktury w	Tworzy programy i projekty bardziej złożone, łączy elementy ruchu, grafiki i interakcji,	Projektuje oryginalne i twórcze programy w Scratchu, potrafi optymalizować algorytmy,

nie w Scratchu	Scratchu, narysować prosty kształt.	tworzy projekt zgodny z instrukcją.	Scratchu (pętle, warunki, komunikaty), tworzy własne rysunki i proste animacje.	poprawnie stosuje procedury programowania.	łączy różne elementy i funkcje programu, wykracza poza wymagania podstawy.
4. Bieganie po ekranie. Animacje w Pivot Animatorze	Potrafi utworzyć prostą animację postaci typu „patyczak”, zna podstawowe funkcje programu.	Potrafi zmodyfikować postać, dodawać kolejne klatki i proste efekty ruchu, tworzy krótką animację według instrukcji.	Samodzielnie tworzy animację z kilkoma scenami, stosuje różne efekty i elementy graficzne, nadaje animacji spójny przebieg.	Tworzy własne postacie, animacje są płynne, dopracowane i kreatywne, potrafi przygotować krótką fabułę	

Wymagania ogólne na lekcjach informatyki

1. Aktywność i samodzielność

- a. Uczeń bierze czynny udział w lekcji, wykonuje powierzone zadania, stara się samodzielnie rozwiązywać problemy.

2. Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa

- a. Przestrzega zasad BHP przy pracy z komputerem (ergonomia, higiena pracy).
- b. Stosuje zasady bezpieczeństwa w sieci (ochrona danych osobowych, korzystanie z legalnych źródeł).

3. Dokładność i staranność

- a. Uczeń dba o estetykę i poprawność wykonywanych prac (dokumentów, prezentacji, projektów graficznych i programów).

4. Współpraca i komunikacja

- a. Potrafi współpracować w grupie, dzielić się pomysłami, pomagać innym i korzystać z dyskusji w sposób kulturalny.

5. Korzystanie z narzędzi cyfrowych

- a. Uczeń potrafi obsługiwać programy i urządzenia komputerowe zgodnie z ich przeznaczeniem, korzysta z podręcznika i instrukcji w celu samodzielnego wykonywania zadań.

6. Odpowiedzialność za pracę własną i cudzą

- a. Nie korzysta z materiałów niedozwolonych (plagiat, piractwo), szanuje prawa autorskie i własność intelektualną.

Zasady pracy na lekcji informatyki

1. Zajęcia zaczynamy od przygotowania stanowiska komputerowego i sprawdzenia sprzętu.
2. Pracujemy w skupieniu, nie przeszkadzając innym uczniom.
3. Przestrzegamy kolejności wykonywania zadań i instrukcji nauczyciela.
4. Każde zadanie kończymy zapisaniem pracy i zgłaszamy nauczycielowi jej gotowość.
5. W trakcie lekcji zachowujemy kulturę komunikacji – nie używamy komputera do gier, czatu lub mediów społecznościowych bez zgody nauczyciela.
6. Pomagamy sobie nawzajem, ale samodzielnie rozwiązujemy zadania programowe i projektowe.
7. Po zakończeniu zajęć porządkujemy stanowisko i wylogowujemy się z komputerów.

Formy sprawdzania wiedzy

1. **Obserwacja pracy na lekcji** – udział w zajęciach, aktywność, samodzielność w wykonywaniu zadań.
2. **Sprawdziany praktyczne** – wykonanie zadania w programie komputerowym lub projektowego.
3. **Prezentacje uczniowskie** – przedstawienie wyników projektów, animacji, prezentacji multimedialnych.
4. **Testy i quizy online lub papierowe** – krótkie sprawdzenie wiedzy teoretycznej i praktycznej.
5. **Portfolio ucznia** – zbiór prac wykonanych w ciągu semestru (dokumenty, grafiki, programy, arkusze, projekty).
6. **Zadania domowe** – w ograniczonym zakresie, głównie utrwalające umiejętności praktyczne.