

## Informatyka

### Wymagania edukacyjne z informatyki dla uczniów klasy 5

Wymagania egzaminacyjne przygotowane na podstawie *Programu Nauczania Informatyki w szkole podstawowej Lubię to!*, autor: Michał Kęska, wydawnictwo: Nowa Era, 2020.



Nazywam się Klaudia Wygaś i jestem nauczycielką informatyki w Prywatnej Szkole Podstawowej „SMYK” w Bielsku-Białej. Ukończyłam studia na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie, na kierunku: edukacja techniczno-informatyczna oraz na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, na kierunku: matematyka z informatyką. Wielką frajdę sprawia mi planowanie, sadzenie i szydełkowanie. Chcę zarażać uczniów swoimi pasjami, bo każdy z nich ma w sobie ukryty talent.

#### Dział I

Uczeń, w programie tekstowym np. MS Word:

1. zmienia krój i wielkość czcionki,
2. ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
3. wyrównuje akapit na różne sposoby,
4. umieszcza obiekt WordArt i formatuje go,
5. wykorzystuje skróty klawiszowe: Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z, Ctrl+X, Ctrl+A
6. wyjaśnia i wykorzystuje tzw. miękki enter, twardą spację,
7. sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną wykorzystując odpowiednie narzędzia,
8. wymienia elementy, z których składa się tabela,
9. wstawia tabele, dodaje i usuwa kolumny i wiersze,
10. zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowanie,
11. dodaje obramowanie strony oraz tło strony dokumentu,
12. dodaje obraz z Internetu, formatuje go.

#### Dział II

Uczeń, w programie do tworzenia prezentacji multimedialnych np. MS Power Point:

1. wybiera motywy, dodaje slajdy i przejścia między slajdami,
2. wstawia animacje do elementów prezentacji określając kolejność oraz czas trwania animacji,
3. dodaje kształty i pola tekstowe,
4. dodaje muzykę i film do prezentacji,
5. ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli, zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na automatycznie lub po kliknięciu,
6. wstawia zdjęcia i formatuje je.

#### Dział III

Uczeń, w programie Scratch3:

1. buduje skrypt do przesuwania duszka za pomocą klawiatury,
2. rysuje tło gry np. w programie Paint, umieszczając je jako scenę,
3. ustala miejsce obiektu podając jego współrzędne,
4. korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii podczas ruchu duszka,
5. buduje skrypt do rysowania figur geometrycznych, w tym foremnych i rozet,
6. korzysta z opcji Tryb Turbo.

## Dział IV

Uczeń, w programie do animacji Pivot Animator:

1. tworzy prostą animację poklatkową, dodając tło do animacji,
2. edytuje dodaną postać, tworzy rekwizyty dla postaci,
3. samodzielnie tworzy nową postać,
4. zapisuje plik w postaci umożliwiającej odtworzenie animacji na każdym komputerze.