**PLAN WYNIKOWY Z WYMAGANIAMI EDUKACYJNYMI PRZEDMIOTU ZAJĘCIA KOMPUTEROWE**

**DLA KLASY V SZKOŁY PODSTAWOWEJ**

Nazwa podręcznika: „Lubię to” Podręcznik do informatyki dla klasy piątej szkoły podstawowej

Nr dopuszczenia podręcznika:

Liczba godzin w tygodniu: 1

Planowana liczba godzin w roku szkolnym: 35

Uczący: mgr Monika Jerzak

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | | **Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:** | | **Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:** | **Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:** | **Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:** | **Wymagania wykraczające (ocena celujące) Uczeń:** |
| **Bezpieczna pracownia.** Co można robić w pracowni? | | Bezpieczna pracownia. Co można robić w pracowni? | | (A) Uczeń wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. (C) Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. (A) Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych. | | | | |
| **Dział I Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** | | | | | | | | |
| **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 |
| **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 |
| **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 |
| **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 II Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint** | | | | | | | | |
| **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. 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 |
| **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** |
| **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 |
| **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 III Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch** | | | | | | | | |
| **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 |
| **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. 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 |
| **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 IV Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator** | | | | | | | | |
| **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 |
| **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 |
| **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 | | | | | |