

# Plan wynikowy dla klasy 5 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

## I SEMESTR

| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji   | Wymagania konieczne<br>(ocena dopuszczająca)<br>Uczeń:  | Wymagania podstawowe<br>(ocena dostateczna)<br>Uczeń:   | Wymagania rozszerzające<br>(ocena dobra)<br>Uczeń:   | Wymagania dopełniające<br>(ocena bardzo dobre)<br>Uczeń:  | Wymagania wykraczające<br>(ocena celująca)<br>Uczeń:   |
|--|--|---|---|--|---|--|
| <b>Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>                |  |   |   |  |   |  |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic.<br>Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | 1. Dokumenty bez tajemnic.<br>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> |
| 1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel  | 2. i 3. Komórki, do szeregu! Świat tabel   | <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy, z których składa się tabela</li> <li>wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> <li>usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> <li>wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania</li> <li>formatuje tekst w komórkach</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym</li> <li>używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul>  |
| 1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji  | 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> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje obramowanie strony</li> <li>wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą</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>   |

|  |   |   |   |   |   |  |
|--|---|---|---|---|---|--|
|  |   | <ul style="list-style-type: none"><li>wstawia do dokumentu kształty</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>opcji <b>WordArt</b></li><li>zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych</li></ul>  |   |   |  |
| 1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe    | 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> |   |   |   |  |
| 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?          | <ul style="list-style-type: none"><li>dodaje slajdy do prezentacji</li><li>wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>wybiera motyw dla tworzonej prezentacji</li><li>zmienia wariant motywu</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie</li><li>stosuje zasady tworzenia prezentacji</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>  |
| 2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny                   | 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>   |
| 2.3. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji     | 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> |
| 2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji              | 13. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji                | <ul style="list-style-type: none"><li>dodaje do prezentacji muzykę z pliku</li><li>dodaje do prezentacji film z pliku</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach</li><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>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><li>korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy</li></ul>  |

|   |   |  |  |  |   |  |
|---|---|--|--|--|---|--|
|   |   |  |  |  | i ściemnianie oraz przycinanie  |  |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.  | 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>   |
| <h2 style="text-align: center;">II SEMESTR</h2> <h3>Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</h3> |   |  |  |  |   |  |
| 3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów  | 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>  |
| 3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?   | 18. i 19. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu</li> <li>• dodaje do projektu postać z biblioteki</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• rysuje tło gry np. w programie Paint</li> <li>• ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych</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 i utrudniające graczowi osiągnięcie celu</li> <li>• przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie</li> </ul> |
| 3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch   | 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>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypt do rysowania kwadratów</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie</li> </ul>   |
| 3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków  | 22. i 23. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypty do rysowania figur foremnych</li> </ul>  | <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</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość</li> </ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet</li> </ul>   |

|   |  |   |   |   |  |  |
|---|--|---|---|---|--|--|
|   |  |   | Turbo   |   |  |  |
| <b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>             |  |   |   |   |  |  |
| 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji                               | 24. i 25. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator</li> <li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tło do animacji</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy płynne animacje</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie</li> <li>• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać</li> </ul>                           |
| 4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci                               | 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> |
| 4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe | 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> |   |   |  |  |

Nauczyciel przedstawił je uczniom i rodzicom na początku roku szkolnego. *Wanda Piotrowska*