Plan wynikowy. Klasa 5

| Nr lekcji | Tytuł  lekcji | Kształcenie  z wykorzystaniem komputera | Realizacja podstawy programowej | Osiągnięcia uczniów | Używane programy komputerowe |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Bezpiecznie z komputerem | Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem | 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 4.2, 6.2, 7.2, 7.3 | Uczeń potrafi:   * wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem; * poprawnie zachowywać się w szkolnej pracowni komputerowej; * wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych; * wymienić podstawowe rodzaje wirusów komputerowych; * chronić dane i komputer przed wirusami komputerowymi. | Dowolny program antywirusowy,  przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer) |
| 2. | Krzyżówki | Budowanie krzyżówki – edytor tekstu, np. Microsoft Word | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 3.4, 4.2, 6.1, 7.2 | Uczeń potrafi:   * korzystać z zaawansowanego edytora tekstu, np. Microsoft Word; * wstawiać tabelę do tekstu, wypełniać ją treścią oraz formatować; * modyfikować obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; * tworzyć listę numerowaną; * wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; * formatować wpisany tekst. | Edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer) |
| 3. | Historyjka obrazkowa | Tworzenie komiksu – edytor tekstu, np. Microsoft Word | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 3.4, 4.2, 6.1 | Uczeń potrafi:   * korzystać z zaawansowanego edytora tekstu, np. Microsoft Word; * wstawiać do dokumentu pole tekstowe i objaśnienia; * dbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie. | Edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer) |
| 4. | Ruchome obrazki | Animacja postaci – Edytor postaci Logomocji | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 3.4, 4.1, 4.4, 6.1, 7.2, 7.3 | Uczeń potrafi:   * korzystać w podstawowym zakresie z Edytora postaci Logomocji; * rysować, powielać i modyfikować postać; * uruchamiać animację; * korygować czas wyświetlania poszczególnych klatek; * prezentować wyniki swojej pracy. | Edytor postaci Logomocji – polskiej edycji Imagine |
| 5. | Nie tylko pawie oczka… | Rysowanie okręgów i kół – język Logo | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 5.1 | Uczeń potrafi:   * pisać bezparametrowe procedury rysowania figur złożonych z kół lub okręgów; * korzystać z funkcji jld podczas wybierania koloru malowania. | Program Logomocja – polska edycja Imagine |
| 6. | Gwiazdy i gwiazdeczki | Rysowanie gwiazd na niebie – język Logo | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 5.1 | Uczeń potrafi:   * pisać procedury z parametrem; * korzystać z suwaka do zmiany wartości parametru. | Program Logomocja – polska edycja Imagine |
| 7. | Połączenia | Sieci komputerowe i sieci telefonii komórkowej, animacja obiektów – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint | 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 6.1, 6.2, 7.1, 7.3 | Uczeń potrafi:   * wyjaśnić zasadę działania sieci komórkowej; * wykazać wspólne cechy komputerów i telefonów komórkowych; * wyjaśnić pojęcia określające podstawowe rodzaje sieci komputerowych; * stosować efekt animacji obiektu w prezentacji. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program do tworzenia prezentacji (np. Microsoft PowerPoint lub OpenOffice Impress),  edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer) |
| 8. | Co kraj, to obyczaj | Sieciowe prawa i obyczaje – netykieta | 1.5, 1.6, 2.1, 3.1, 3.2, 4.2, 7.1, 7.2, 7.3 | Uczeń potrafi:   * wymienić najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci; * wymienić ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu; * wymienić zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej; * uzasadnić konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego; * wymienić największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu; * wymienić zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer) |
| 9. | Kiedy do mnie piszesz… | Zakładanie konta pocztowego, wysyłanie listu elektronicznego | 1.1, 1.2, 1.5, 3.1, 3.2, 7.3 | Uczeń potrafi:   * zakładać konto pocztowe; * wysyłać i odbierać wiadomości poczty elektronicznej; * dodawać dane kontaktowe osób do książki adresowej; * dobierać formę korespondencji do sytuacji. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox) |
| 10. | Rozmowy w sieci | Czaty i komunikatory, akronimy i emotikony | 1.1, 1.2, 1.5, 3.1, 3.2, 5.2, 7.2, 7.3 | Uczeń:   * zna zasady bezpieczeństwa stosowane podczas prowadzenia rozmów sieciowych; * rozumie zasadę działania komunikatorów sieciowych; * umie odczytać znaczenie podstawowych emotikonów. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer),  arkusz kalkulacyjny (np. Microsoft Excel lub OpenOffice Calc) |
| 11. | Graj melodie | Układanie nut i odtwarzanie melodii – moduł Melodia Logomocji | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 3.4 | Uczeń potrafi:   * układać nuty melodii na pięciolinii modułu Melodia Logomocji, podanej w postaci zapisu nutowego, dobierać tempo jej grania i odpowiedni instrument; * komponować własne melodie, korzystając z modułu Melodia. | Program Logomocja – polska edycja Imagine |
| 12. | Mówiący komputer | Nagrywanie i odtwarzanie dźwięków – Logomocja, Rejestrator dźwięku | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 3.4, 6.2, 7.1 | Uczeń potrafi:   * podłączyć słuchawki i mikrofon do komputera; * nagrywać dźwięk za pomocą Rejestratora dźwięku i zapisywać go w pliku; * odtwarzać zapisany plik dźwiękowy za pomocą programu Windows Media Player; * korzystać z plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja; * korzystać z komputerowej syntezy mowy w programie Logomocja. | Systemowy Rejestrator dźwięku, program Logomocja – polska edycja Imagine |
| 13. | Dźwięki wokół nas | Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków – edytor dźwięku Audacity | 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 3.4, 6.2, 7.1 | Uczeń potrafi:   * rozpoznawać różne sposoby zapisu dźwięku; * zapisywać melodie w programie Logomocja; * odtwarzać pliki w formacie MIDI; * instalować na komputerze program pobrany z internetu; * korzystać z systemu pomocy w trakcie poznawania nowego programu; * nagrywać i zapisywać dźwięk w programie Audacity. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program Logomocja – polska edycja Imagine,  program do edycji dźwięku Audacity |
| 14. | Dźwięki w plikach i internecie | Zapisywanie plików audio MP3, radio w komputerze – edytor dźwięku Audacity | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.4, 6.2, 7.1, 7.3 | Uczeń potrafi:   * korzystać z systemu pomocy w programie Audacity; * modyfikować dźwięk za pomocą programu Audacity; * zapisywać dźwięk w formacie MP3; * zgodnie z prawem korzystać z utworów dostępnych w internecie i rozumieć konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego; * wyszukiwać i słuchać audycji radiowej w komputerze. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program do edycji dźwięku Audacity |
| 15. | Fotograficzne poprawki | Kadrowanie i korygowanie zdjęć – edytor grafiki, np. PhotoFiltre | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.1, 3.2, 4.1, 6.1 | Uczeń potrafi:   * korygować podstawowe parametry zdjęcia, takie jak: jasność, kontrast, współczynnik gamma; * kadrować zdjęcie zgodnie z zasadami kompozycji obrazu; * usuwać niepożądane fragmenty obrazu z zastosowaniem operacji klonowania (jeśli miał możliwość wykonania stosownego ćwiczenia i zadania 2. w podręczniku). | Program do obróbki zdjęć PhotoFiltre |
| 16. | Zabawy z obrazem | Przetwarzanie zdjęć w malowidła – edytor grafiki, np. PhotoFiltre | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.1, 3.2, 4.1, 6.1 | Uczeń potrafi:   * stosować warstwy obrazu do osiągnięcia efektu specjalnego; * posługiwać się niektórymi filtrami; * korzystać z możliwości nakładania masek do osiągnięcia ciekawego efektu. | Program do obróbki zdjęć PhotoFiltre |
| 17. | Fotohistoria | Tworzenie filmu ze zdjęć – program do prezentacji zdjęć, np. Photo Story | 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.4, 6.1 | Uczeń potrafi:   * tworzyć film ze zdjęć w programie Photo Story 3 dla Windows; * zapisywać projekt filmu i gotowy film na dysku; * odtwarzać film w komputerze. | Program do tworzenia multimedialnych filmów ze zdjęć Photo Story |
| 18. | Jak powstaje film? | Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów, np. Windows Live Movie Maker | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.2, 4.4, 6.1 | Uczeń potrafi:   * przygotowywać scenariusz filmu; * tworzyć film ze zdjęć w programie Windows Live Movie Maker. | Program do edycji filmów  Windows Live Movie Maker |
| 19. | Trzy, dwa, jeden… | Nagrywanie audionarracji i wideonarracji – edytor filmów, np. Windows Live Movie Maker, edytor dźwięku, np. Audacity | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.4, 4.2, 4.4, 6.1 | Uczeń potrafi:   * modyfikować projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker; * dodawać do filmu narrację oraz elementy wideo nagrane kamerą internetową; * zapisywać film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca. | Program do edycji filmów  Windows Live Movie Maker, program do edycji dźwięku Audacity |
| 20. | Wirtualne wędrówki | Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie – Google Street View | 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.2, 6.1, 6.2, 7.3 | Uczeń potrafi:   * korzystać z usługi Google Street View; * korzystać ze słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google; * wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji na ich stronach WWW. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer),  program do obróbki zdjęć PhotoFiltre |
| 21. | Podróże z Google Earth | Podróżowanie w internecie, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie – Google Earth | 1.1, 1.2, 1.5, 4.3, 5.2, 6.1 | Uczeń potrafi:   * korzystać z programu Google Earth; * nagrywać wirtualne wycieczki; * wyznaczać odległości na trójwymiarowej mapie. | Program do wirtualnego zwiedzania świata Google Earth |
| 22. | Poznaj Europę | Szukanie i interpretowanie informacji w internecie | 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 3.1, 3.2, 4.3, 6.2 | Uczeń potrafi:   * wymienić ciekawostki o Europie; * sprawnie wyszukiwać informacje i wykorzystywać je do tworzenia wykresu słupkowego w arkuszu kalkulacyjnym. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox) |
| 23. | Perły Europy | Szukanie i interpretowanie informacji w internecie | 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 5.2, 6.2, 7.2, 7.3 | Uczeń potrafi:   * wymienić niektóre z obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa Kulturalnego i Przyrodniczego UNESCO w Europie; * sprawnie wyszukiwać informacje w internecie; * tworzyć prezentację w programie PowerPoint lub film w programie Photo Story. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox) |
| 24. | Wykreślanie świata | Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny,  np. Microsoft Excel | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.1, 3.2, 3.3, 4.3, 6.1, 6.2, 7.1 | Uczeń potrafi:   * korzystać w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego; * wyszukiwać dane w serwisach internetowych, kopiować je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach; * wpisywać tekst i liczby do arkusza, formatować dane, zaznaczać je, edytować, konstruować tabele z danymi; * tworzyć proste wykresy (liniowy), opisywać je w arkuszu, analizować dane na podstawie wykresu, formatować wykresy; * sortować dane; * drukować plik. | Arkusz kalkulacyjny (np. Microsoft Excel lub OpenOffice Calc) |
| 25. | Scratch – co to jest? | Instalacja programu Scratch, zakładanie konta użytkownika | 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 3.1, 6.2, 7.3 | Uczeń potrafi:   * zainstalować program Scratch; * założyć konto użytkownika na stronie internetowej tego programu; * wybrać polską wersję językową programu. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program do nauki programowania – tworzenia gier i animacji Scratch |
| 26. | Scratch – duszki i skrypty | Przeglądanie przykładowego projektu i korzystanie z edytora obrazów w Scratchu | 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 4.1, 4.4, 5.1 | Uczeń potrafi:   * otwierać i analizować gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch; * korzystać z zasobów programu; * odczytywać proste skrypty zbudowane z bloków; * znajdować podstawowe bloki z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch; * tworzyć tło sceny – korzystać z Edytora obrazów. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program do nauki programowania – tworzenia gier i animacji Scratch |
| 27. | Scratch – teksty i dźwięki | Budowanie projektu z dźwiękiem w Scratchu | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.4, 4.4, 5.1, 7.3 | Uczeń potrafi:   * tworzyć własny projekt w Scratchu; * nagrywać za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie; * używać bloków z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd; * używać skryptów zielonej flagi (startowych); * zapisywać gotowy projekt na dysku; * udostępniać swój projekt na internetowej stronie Scratcha. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program do nauki programowania – tworzenia gier i animacji Scratch |
| 28. | Scratch – projektowanie gry | Projektowanie gry w Scratchu | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.3, 3.4, 4.4, 5.1 | Uczeń potrafi:   * wstawiać i powielać duszki; * zmieniać kostiumy duszka; * korzystać z bloków ruchu do sterowania ruchem duszka; * wykrywać spotkania duszków; * tworzyć licznik w projekcie; * budować interaktywny projekt w Scratchu. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program do nauki programowania – tworzenia gier i animacji Scratch |
| 29. | Scratch – poprawianie gry | Doskonalenie gry w Scratchu | 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.3, 3.4, 4.4, 5.1, 7.3 | Uczeń potrafi:   * badać i analizować działanie swojego projektu; * eliminować usterki i poprawiać projekt; * uruchamiać pomiar czasu w projekcie; * doskonalić – rozwijać projekt; * opisywać gotowy projekt, aby umożliwić innym użytkownikom korzystanie z niego, a nawet jego modyfikowanie. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  program do nauki programowania – tworzenia gier i animacji Scratch |
| 30. | Projekt *Blaski i cienie internetu* | Całoroczny projekt uczniowski – program do prezentacji,  np. Microsoft PowerPoint | 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.2, 3.3, 3.4, 4.2, 4.4, 5.2, 6.2, 7.2, 7.3 | Uczeń:   * umie określić pożyteczne cechy internetu; * widzi i rozumie, jakie zagrożenia niesie internet; * sprawnie posługuje się programem prezentacyjnym; * potrafi prowadzić pokaz prezentacji. | Przeglądarka internetowa (np. Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox),  edytor tekstu (np. Microsoft Word lub OpenOffice Writer),  program do tworzenia prezentacji (np. Microsoft PowerPoint lub OpenOffice Impress) |