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) |