

# 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 uczniowi weryfikację własnej wiedzy i umiejętności.

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:
<b>Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>						
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	1. Dokumenty bez tajemnic. 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> <li>wstawia do dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje obramowanie strony</li> <li>wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji <b>WordArt</b></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>

		kształty	<ul style="list-style-type: none"> <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>				
<b>Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</b>						
2.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	8. i 9. 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 wycieczki</li> <li>• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia</li> <li>• wybiera najlepszą trasę wycieczki</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>
2.2. w poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt	10. i 11. 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>
2.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	12. i 13. 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>Pisak</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>
2.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	14. i 15. 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 Turbo</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>
<b>Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b>						
3.1. Tekst i obraz. Jak	16. i 17. Tekst i obraz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje slajdy do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera motyw dla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje obrazy,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje czytelne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbiera materiały, planuje</li> </ul>

stworzyć najprostszą prezentację?	Jak stworzyć najprostszą prezentację?	prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie	tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu	dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji	slajdy	i tworzy prezentację na określony temat
3.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	18. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	• korzysta z opcji <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcia z dysku	• dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <b>Formatowanie</b>	• 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
3.3. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	19. i 20. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	• tworzy prezentację ze zdjęciami	• wstawia do prezentacji obiekt <b>WordArt</b> • 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 <b>Ścieżki ruchu</b>
3.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	21. 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 <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b>	• 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
3.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	22. i 23. 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
<b>Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>						
4.1. Patyczaki	24. i 25. Patyczaki	• omawia budowę okna	• dodaje tło do animacji	• tworzy animację	• tworzy płynne animacje	• tworzy animacje

w ruchu. Tworzenie prostych animacji	w ruchu. Tworzenie prostych animacji	programu Pivot Animator <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>		składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać		przedstawiające krótkie historie <ul style="list-style-type: none"> <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>				