

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.

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 celująca) Uczeń:
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu						
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój czcionki zmienia wielkość czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu zmienia kolor tekstu wyrównuje akapit na różne sposoby umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu dodaje wcięcia na początku akapitów 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
1.2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	<ul style="list-style-type: none"> tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie 	<ul style="list-style-type: none"> używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy nowy styl do formatowania tekstu modyfikuje istniejący styl definiuje listy wielopoziomowe 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
1.3. Komórki, do szeregu! Świat tabel	3. i 4. Komórki, do szeregu! Świat tabel	<ul style="list-style-type: none"> wymienia elementy, z których składa się tabela wstawia do dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje do tabeli kolumny i wiersze usuwa z tabeli kolumny i wiersze 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania formatuje tekst 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii 	<ul style="list-style-type: none"> używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym

		tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	<ul style="list-style-type: none">wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu	w komórkach	tabeli	<ul style="list-style-type: none">używa tabeli do przygotowania krzyżówki
1.4. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	5. i 6. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	<ul style="list-style-type: none">zmienia tło strony dokumentudodaje do tekstu obraz z plikuwstawia do dokumentu kształty	<ul style="list-style-type: none">dodaje obramowanie stronywyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArtzmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych	<ul style="list-style-type: none">zmienia obramowanie i wypełnienie kształtuformatuje obiekt WordArt	<ul style="list-style-type: none">używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów	<ul style="list-style-type: none">przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
1.5. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	7. i 8. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none">współpracuje w grupie podczas tworzenia projektuwykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstuwstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wyglądzmienia tło strony oraz dodaje obramowanie				
Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji						
2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	9. i 10. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	<ul style="list-style-type: none">dodaje slajdy do prezentacjiwpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie	<ul style="list-style-type: none">wybiera motyw dla tworzonej prezentacjizmienia wariant motywu	<ul style="list-style-type: none">dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położeniestosuje zasady tworzenia prezentacji	<ul style="list-style-type: none">przygotowuje czytelne slajdy	<ul style="list-style-type: none">zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	11. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	<ul style="list-style-type: none">korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku	<ul style="list-style-type: none">dodaje podpisy pod zdjęciamizmienia układ obrazów w albumie	<ul style="list-style-type: none">formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie	<ul style="list-style-type: none">wstawia do albumu pola tekstowe i kształtyusuwa tło ze zdjęcia	<ul style="list-style-type: none">samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisywstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
2.3. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	12. i 13. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	<ul style="list-style-type: none">tworzy prezentację ze zdjęciami	<ul style="list-style-type: none">wstawia do prezentacji obiekt WordArtdodaje przejścia między slajdamidodaje animacje do elementów prezentacji	<ul style="list-style-type: none">określa czas trwania przejścia między slajdamiokreśla czas trwania animacji	<ul style="list-style-type: none">dodaje dźwięki do przejść i animacji	<ul style="list-style-type: none">ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacjiwstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk	14. Nie tylko ilustracje. Dźwięk	<ul style="list-style-type: none">dodaje do prezentacji muzykę z pliku	<ul style="list-style-type: none">ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na	<ul style="list-style-type: none">zapisuje prezentację jako plik wideo	<ul style="list-style-type: none">korzysta z dodatkowych	<ul style="list-style-type: none">wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane

i video w prezentacji	i video w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji film z pliku 	wielu slajdach <ul style="list-style-type: none"> • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu 		ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie 	dźwięki i filmy
2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	15. i 16. Krótka historia. Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch						
3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	17. i 18. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	<ul style="list-style-type: none"> • ustala cel wyznaczonego zadania 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia • wybiera najlepszą trasę 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy 	<ul style="list-style-type: none"> • formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	19. i 20. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	<ul style="list-style-type: none"> • wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu • dodaje do projektu postać z biblioteki 	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje tło gry np. w programie Paint • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje drugi poziom gry • używa zmiennych 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	21. i 22. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie • korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia grubość, kolor i odcień pisaka 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt do rysowania kwadratów 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie	23. i 24. Od wielokąta do rozety. Tworzenie	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do rysowania figur 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skrypty do rysowania figur 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta ze zmiennych określających liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt wykorzystujący rysunek

bardziej skomplikowanych rysunków	bardziej skomplikowanych rysunków	foremnych	foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet <ul style="list-style-type: none"> korzysta z opcji Tryb Turbo 	boków i ich długość	obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety	składający się z trzech rozet
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator						
4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	25. i 26. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	<ul style="list-style-type: none"> omawia budowę okna programu Pivot Animator tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje tło do animacji 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy płynne animacje 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animacje przedstawiające krótkie historie przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	27. i 28. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	<ul style="list-style-type: none"> uruchamia okno tworzenia postaci 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dodaną postać tworzy rekwizyty dla postaci 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	29. i 30. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> 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 				