

Plan wynikowy

do realizacji informatyki w szkole podstawowej na poziomie klasy V

opracowany na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa V. Nowe wydanie,*
MIGRA, Wrocław 2021

Autor: Grażyna Koba

MIGRA 2021

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 marca 2017 r. w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół dokonano przydziału godzin na poszczególne zajęcia edukacyjne. Na drugim etapie edukacyjnym informatykę należy realizować w wymiarze jednej godziny tygodniowo w klasach od IV do VIII.

Przedstawiam propozycję planu wynikowego dla klasy V, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 34 godziny dydaktyczne.

Uwaga: W każdym środowisku programowania (Baltie i Scratch) proponuję realizację tych samych treści z podstawy programowej. Można zrealizować wszystkie tematy (tak jak zaproponowano w planie), ale można też wybrać jedno środowisko. Godziny, które pozostaną, należy przydzielić odpowiednio do tematów dotyczących programowania. Niezależnie od wyboru, treści z podstawy programowej dotyczące tworzenia programów komputerowych zostaną zrealizowane.

Temat 1. Przekształcenia obrazu						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			Uczeń:
		Uczeń:	Uczeń:			Uczeń:
1.	Korzystamy z narzędzi Wielokąt i Krzywa	rysuje wielokąty, korzystając z narzędzia Wielokąt ; korzystając ze wzorca, wybiera sposób ich rysowania; stosuje narzędzie Krzywa do tworzenia rysunków	rysuje wielokąty o zadanej liczbie boków oraz o kątach: 45° i 90°; potrafi poprawnie nazwać narysowane figury	temat 1. z podręcznika (str. 5-7); ćwiczenia 1-4 (str. 6-7); pytania 1. i 2. (str. 11); zadania 6. i 9. (str. 12-13); dla zainteresowanych zadanie 19. (str. 15)	krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem; dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 6. (str. 12) – T1_z6_deszcz.bmp	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor [...] grafiki, [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i> <i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</i> <i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</i>

2.	Odbicia lustrzane i obroty obrazu	przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane w pionie i w poziomie oraz obroty o wybrany kąt	wyjaśnia różnicę między odbiciem lustrzanym w poziomie a obrotem o kąt 90°; wykonuje trudniejsze zadania, stosując różne przekształcenia; potrafi samodzielnie dobrać rodzaj przekształcenia, np. odbicia	temat 1. z podręcznika (str. 7-9); ćwiczenia 5. i 6. (str. 8-9); pytanie 3. (str. 11); zadania 1-5, 7. i 8. (str. 11-12); dla zainteresowanych zadanie 17. (str. 15) uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu	krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem; dodatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania ćwiczeń i zadań: ćwiczenie 5. (str. 8) – film edukacyjny na kanale MIGRA – YouTube; ćwiczenie 6. (str. 9) – T1_c6_wzorek.bmp; zadanie 1. (str. 11) – T1_z1_koniczynka.bmp; zadanie 3. (str. 12) – T1_z3_trójkąt.bmp; zadanie 7. (str. 12) – T1_z7_jezioro.bmp; zadanie 8. (str. 12-13) – T1_z8_ramka.bmp; zadanie 17. (str. 15) – T1_z17_palma.bmp	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> 3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor [...] grafiki, [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami: a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem, 4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).
3.	Zmieniamy rozmiar obrazu i pochylamy go	zmienia rozmiar obrazu: wysokość i szerokość; pochyla obraz w poziomie i pionie	samodzielnie odszukuje opcje menu programu, w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie dobrać rodzaj przekształcenia i odpowiednie parametry,	temat 1. z podręcznika (str. 9-11); ćwiczenia 7-9 (str. 10-11); pytanie 4. (str. 11); zadania 10-14 (str. 13-14);	krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem; dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 11. (str. 13) –	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> 3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się

			np. stopień pochylenia	<p>dla zainteresowanych zadania: 15., 16., 18. (str. 14-15) – do wyboru;</p> <p>uwaga: zadania niewykonane na lekcji można zadać jako pracę domową</p>	<p><i>T1_z11_ptak.bmp;</i> zadanie 12. (str. 14) – <i>T1_z12_ośmiokąty.bmp;</i> zadanie 16. (str. 14) – <i>T1_z16_książka.bmp</i></p>	<p><i>podstawowymi aplikacjami (edytor [...] grafiki, [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</i></p> <p><i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</i></p>
--	--	--	------------------------	--	---	---

Temat 2. Dbamy o szczegóły rysunku						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			Uczeń:
4.	Rysujemy w powiększeniu i z wykorzystaniem siatki	<p>wie, w jaki sposób dawniej tworzono obrazy;</p> <p>wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej;</p> <p>korzysta z narzędzia Lupa do powiększania obrazu</p>	<p>omawia proces powstawania obrazu komputerowego i wyjaśnia przeznaczenie karty graficznej;</p> <p>dba o precyzyjne wykonanie rysunku; wykorzystuje linie siatki</p>	<p>temat 2. z podręcznika (str. 16-20);</p> <p>ćwiczenia 1-5 (str. 16-20);</p> <p>pytania 1-5 (str. 22);</p> <p>zadania 1. i 2. (str. 22);</p> <p>dla zainteresowanych zadania 15. i 16. (str. 24)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem;</p> <p>dodatkowe pliki proponowane do wykonania ćwiczeń i zadań:</p> <p>ćwiczenie 3. (str. 19) – <i>T2_c3_rower.bmp</i>;</p> <p>ćwiczenie 4. (str. 20) – <i>T2_c4_robot-wzór dobry.bmp</i> i <i>robot-wzór zły.bmp</i>;</p> <p>zadanie 2. (str. 22) – <i>T2_z2_samolot.bmp</i></p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor [...] grafiki, [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</i></p> <p><i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</i></p>

5.	<p>Dbamy o szczegóły rysunku i drukujemy rysunki</p>	<p>wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki; drukuję rysunki</p>	<p>rozwija indywidualne zdolności twórcze; samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania rysunku</p>	<p>temat 2. z podręcznika (str. 21-22); ćwiczenia 6-7 (str. 21); pytanie 6. (str. 22); zadania 3-9 (str. 22-23); dla zainteresowanych zadania 17. i 18. (str. 24-25); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem; dodatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania zadań: prezentacja multimedialna <i>Grafika</i>; zadanie 5. (str. 22) – <i>T2_z5_stroje historyczne.bmp</i>; zadanie 8. (str. 23) – <i>T2_z8_róża.bmp</i>; zadanie 9. (str. 23) – <i>T2_z9_kompozycja.bmp</i></p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor [...] grafiki, [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i> <i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</i> <i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</i></p>
----	---	--	--	---	--	---

6.	Tworzymy i modyfikujemy rysunki w edytorze grafiki	tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki; drukuje rysunki	przygotowuje rysunki na konkursy; samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania rysunku	temat 2. z podręcznika (str. 16-25); zadania 10-14 (str. 23-24); dla zainteresowanych zadania 19-20 (str. 25); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu	samodzielna praca z podręcznikiem, ćwiczenia; dodatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 11. (str. 23) – <i>T2_z11_prostopadłoscian.bmp</i> ; zadania 12. i 13. (str. 24) – <i>figury.bmp</i> ; zadanie 20. (str. 25) – film edukacyjny na kanale MIGRA – YouTube	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor [...] grafiki, [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i> <i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</i> <i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</i>
----	---	---	--	---	--	--

Temat 3. Zaglądamy do wnętrza komputera						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			Uczeń:
		Uczeń:	Uczeń:			Uczeń:
7.	Elementy komputera	zna przeznaczenie elementów zestawu komputerowego (monitor, mysz, klawiatura) i wymienia nazwy niektórych części zamkniętych we wspólnej obudowie (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy); wymienia przykładowe typy komputerów (IBM i Mac) oraz omawia przykłady komputerów przenośnych i innych urządzeń mobilnych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat historii komputerów; charakteryzuje komputery przenośne, uzupełniając informacjami z dodatkowych źródeł; omawia przykładowe urządzenia mobilne, m.in. nawigację satelitarną GPS	temat 3. z podręcznika (str. 26-33); pytania 1-11 (str. 40); dla zainteresowanych pytania 19. i 20. (str. 40)	praca w grupach z podręcznikiem; lekcja częściowo prowadzona przez uczniów (każde zagadnienie opracowuje grupa dwuosobowa); dyskusja; komputer, z którego można zdjąć obudowę (np. nieużywany); wymontowane z komputera części (np.: dysk twardy, układ scalony, pamięć operacyjna, procesor)	<i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i> <i>1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</i> <i>a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,</i>

8.	Działanie komputera i sieci komputerowej	<p>zna w podstawowym zakresie działanie komputera;</p> <p>wie, na czym polega instalowanie i uruchamianie programów;</p> <p>wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii;</p> <p>wymienia cechy środowiska graficznego;</p> <p>wie, jaka jest rola systemu operacyjnego;</p> <p>zna podstawowe zasady pracy w szkolnej (lokalnej) sieci komputerowej i loguje się do szkolnej sieci;</p> <p>omawia przeznaczenie urządzeń zewnętrznych (drukarka, skaner, projektor multimedialny)</p>	<p>omawia ogólnie procesy, jakie zachodzą po włączeniu komputera i uruchomieniu programu;</p> <p>potrafi zainstalować prosty program (np. grę, program edukacyjny);</p> <p>wie, czym jest sieć komputerowa i wymienia zalety łączenia komputerów w sieć;</p> <p>wyszukuje w Internecie więcej informacji na temat urządzeń do nawigacji</p>	<p>temat 3. z podręcznika (str. 33-41);</p> <p>ćwiczenia 1. i 2. (str. 36);</p> <p>pytania 12-18 (str. 40);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>pytania 21-23 (str. 40)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, analiza rysunków (schematów), ćwiczenia;</p> <p>dodatkowe pomoce:</p> <p>prezentacja multimedialna</p> <p><i>Komputer i program</i></p>	<p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p><i>1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych</i></p> <p><i>a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,</i></p> <p><i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet)</i></p>
----	---	--	---	---	---	--

Temat 4. Operacje na plikach i folderach						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			Uczeń:
9.	Nośniki pamięci masowej i zasoby komputera	omawia nośniki pamięci masowej, podaje ich przykładowe pojemności; wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej; wie, co to są zasoby komputera; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu na tym samym nośniku	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat nośników pamięci masowej; przegląda zasoby wybranego komputera; sprawdza ilość wolnego miejsca na dysku; samodzielnie kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu na tym samym nośniku	temat 4. z podręcznika (str. 42-47); ćwiczenia 1. i 2. (str. 45-47); pytania 1-9 (str. 52); zadanie 1. (str. 52) dla zainteresowanych zadania 7., 8. i 10. (str. 52)	krótkie wprowadzenie, dyskusja, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia – praca z podręcznikiem; dodatkowe pomoce: prezentacja multimedialna <i>Nośniki</i>	<i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i> <i>1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</i> <i>b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i> <i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i> <i>d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.</i>

10.	Operacje na plikach i folderach	<p>kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu i na inny nośnik; potrafi skopiować pliki z dowolnego nośnika na dysk twardy; przenosi i usuwa pliki, stosując metodę przeciągnij i upuść; wie, że nie należy kopiować programu w celu sprzedaży lub pożyczania; z pomocą nauczyciela kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje</p>	<p>swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik; potrafi kopiować i przenosić pliki do innego folderu i na inny nośnik; zmienia nazwę istniejącego pliku; wyjaśnia różnicę pomiędzy kopiowaniem a przenoszeniem plików; wyjaśnia, na czym polega kompresja plików; samodzielnie kompresuje pliki i foldery</p>	<p>temat 4. z podręcznika (str. 47-53); ćwiczenia 3-8 (str. 47-51); pytania 10-16 (str. 52); zadania 2-6 (str.52) dla zainteresowanych zadania 9., 11-13 (str. 52-53)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, dyskusja, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia – praca z podręcznikiem</p>	<p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p><i>1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:</i></p> <p><i>b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i></p> <p><i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i></p> <p><i>d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.</i></p> <p><i>V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</i></p> <p><i>2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;</i></p>
11.	Sprawdzian	–	–	tematy 1-4 z podręcznika	sprawdziany (tradycyjne lub elektroniczne)	–

Temat 5. Listy elektroniczne						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			Uczeń:
		Uczeń:	Uczeń:			Uczeń:
12.	Piszemy, wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne	omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną a elektroniczną; wie, czym są poczta elektroniczna i adres e-mail; pisze, wysyła listy elektroniczne (do wielu adresatów); odbiera listy elektroniczne i odpowiada na nie	poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety; zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; tworzy listy w HTML	temat 5. z podręcznika (str. 54-60); ćwiczenia 1-2 (str. 60); pytania 1-6 (str. 65); zadanie 1. (str. 65); dla zainteresowanych zadanie 3. (str. 65)	krótki wykład, dyskusja, praca z podręcznikiem, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia; dodatkowe pomoce: prezentacja multimedialna <i>Internet</i>	<i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i> <i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i> <i>b) jako medium komunikacyjne,</i>

13.	<p>Metody ułatwiające korzystanie z poczty elektronicznej</p>	<p>dołącza załączniki do listów; tworzy książkę adresową; stosuje podstawowe zasady netykiety; zakłada konto pocztowe; zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami; wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez Internet</p>	<p>sprawnie korzysta z książki adresowej; podaje dodatkowe, niewymienione w podręczniku, zagrożenia przenoszone przez Internet lub wynikające z korzystania z nośników pamięci masowej (np. CD) niewiadomego pochodzenia</p>	<p>temat 5. z podręcznika (str. 60-65); ćwiczenia 3-6 (str. 61-64) pytania 7-15 (str. 65); zadanie 2. (str. 65); dla zainteresowanych zadanie 4. (str. 65)</p>	<p>praca w grupach, dyskusja, praca z podręcznikiem, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia; dodatkowe pomoce: prezentacja multimedialna <i>Internet</i></p>	<p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i> 2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet): b) jako medium komunikacyjne, <i>V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</i> 1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; 3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich; 4) stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.</p>
-----	--	---	--	---	---	---

Temat 6. Animacje w środowisku programowania Baltie						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
14.	Programujemy w środowisku Baltie	<p>wie, w jaki sposób tworzy się program w środowisku Baltie;</p> <p>tworzy programy sterujące czarodziejem, zawierające polecenia sekwencyjne i iteracyjne;</p> <p>zna i stosuje właściwości Baltiego (Widzialność, Czarowanie z chmurką, Szybkość);</p> <p>stosuje operacje na fragmencie programu z wykorzystaniem Schowka (kopiowanie, wklejanie, wycinanie);</p> <p>zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela</p>	<p>potrafi samodzielnie utworzyć trudniejszy program, stosując polecenia sekwencyjne i iteracyjne;</p> <p>właściwie określa liczbę powtórzeń poleceń ujętych w blok;</p> <p>potrafi zastosować wybrane właściwości Baltiego w zadaniach</p>	<p>temat 6. z podręcznika (str. 66-68);</p> <p>ćwiczenia 1. i 2. (str. 67-68);</p> <p>pytanie 1. (str. 77);</p> <p>zadania 1-3 (str. 77);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadanie 15. (str. 79)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia;</p> <p>dodatkowe pomoce:</p> <p>prezentacja multimedialna <i>Programowanie</i>;</p> <p>filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:</i></p> <p><i>2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:</i></p> <p><i>c) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</i></p> <p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i></p> <p><i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i></p> <p><i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>

15.	<p>Tworzymy proste animacje i zmieniamy pozycję Baltiego</p>	<p>potrafi przygotować prostą animację w programie Baltie, stosując wybrane właściwości Baltiego według opisu w podręczniku określa współrzędne pola (kolumnę, wiersz); z pomocą nauczyciela zmienia pozycję Baltiego, ustalając odpowiednie współrzędne; tworzy program, korzystając z opisu w podręczniku</p>	<p>tworzy proste animacje według własnego pomysłu; potrafi samodzielnie ustalić współrzędne pola, aby zmienić pozycję Baltiego; samodzielnie rozwiązuje zadania, korzystając z poznanych możliwości programu Baltie</p>	<p>temat 6. z podręcznika (str. 68-71); ćwiczenia 3-8 (str. 69-71); pytania 2. i 3. (str. 77); zadanie 6. (str. 77)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia;</p> <p>dotatkowe pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 6. (str. 77) – T6_z6_liczby.bpr</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i></p> <p><i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i></p> <p><i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	---	---	---	---	---	--

16.	Tworzymy złożone animacje	definiuje przedmiot animowany, stosuje definiowanie przedmiotu do tworzenia sceny; zmienia położenie animowanego przedmiotu; dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze; łączy kilka animacji w jeden program; sprawdza działanie programu zgodnie z założeniami zadania; poprawia program	samodzielnie przygotowuje złożoną animację, korzystając z opisów w podręczniku i z Pomocy ; rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i uczestniczy w konkursach dotyczących programowania; potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny	temat 6. z podręcznika (str. 71-74); ćwiczenia 9-14 (str. 71-74); pytanie 4. (str. 77); dla zainteresowanych zadania 13. i 14. (str. 78)	krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i></p> <p><i>Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i></p> <p><i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i></p> <p><i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	----------------------------------	--	---	---	---	---

17.	<p>Ustalamy kolejność odtwarzania animacji</p>	<p>z pomocą nauczyciela definiuje kilka przedmiotów animowanych; określa kolejność odtwarzania animacji, stosuje równoczesną animację kilku przedmiotów; stosuje zmianę pozycji Baltiego i inne poznane możliwości do rozwiązywania ćwiczeń i zadań; objaśnia przebieg działania programów</p>	<p>samodzielnie definiuje kilka przedmiotów animowanych i określa kolejność odtwarzania animacji; potrafi samodzielnie przejrzeć kod programu oraz sprawdzić znaczenie wybranych poleceń, korzystając z Pomocy; modyfikuje program według własnego pomysłu</p>	<p>temat 6. z podręcznika (str. 74); ćwiczenia 15. i 16. (str. 74); zadania 10. i 12. (str. 78); dla zainteresowanych zadanie 18. (str. 79)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, samodzielna praca z podręcznikiem; ćwiczenia</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i> <i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i> <i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i> <i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i> <i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	---	--	---	--	--	--

18.	Sztuczki w programie Baltie i zadania	<p>zna kilka sztuczek ułatwiających programowanie w Baltiem, m.in.: możliwość wstawiania komentarzy lub zmiany wyglądu Baltiego;</p> <p>potrafi zastosować poznane sztuczki w wykonywanych zadaniach;</p> <p>potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p> <p>tworzy programy według własnego pomysłu</p>	<p>analizuje gotowy program i dodaje komentarze, które wyjaśniają działanie poszczególnych instrukcji;</p> <p>zapoznaje się z możliwością stosowania procedur (pomocnika) w programie Baltie;</p> <p>stosuje procedury w zadaniach;</p> <p>przygotowuje własny zestaw przedmiotów;</p> <p>potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu;</p> <p>bierze udział w konkursach informatycznych</p>	<p>temat 6. z podręcznika (str. 75-76);</p> <p>ćwiczenie 17. (str. 75);</p> <p>pytania 5-7 (str. 77);</p> <p>zadania 4-6, 8., 9. i 11. str. (77-78);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadania 16. i 17. (str. 79)</p> <p>uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>praca w grupach z podręcznikiem, lekcja częściowo prowadzona przez uczniów (każde zagadnienie opracowuje inna grupa np. dwuosobowa), ćwiczenia;</p> <p>dotatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania ćwiczeń i zadań:</p> <p>prezentacja multimedialna <i>Programowanie</i>;</p> <p>zadanie 16. (str. 79) – <i>T6_z16_labirynt.s00</i></p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i></p> <p><i>Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i></p> <p><i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i></p> <p><i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	--	---	--	--	--	---

Temat 7. Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			Uczeń:
		Uczeń:	Uczeń:			Uczeń:
19.	Programujemy w języku Scratch	<p>wie, w jaki sposób tworzy się program w języku Scratch;</p> <p>tworzy programy sterujące duszkiem, zawierające polecenia sekwencyjne, m.in. przesuujące obiekt (duszka) na ekranie i obracające o określony kąt;</p> <p>zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela</p>	<p>potrafi samodzielnie utworzyć program, stosując polecenia sekwencyjne sterujące duszkiem na ekranie;</p> <p>korzystając z opisu w podręczniku, potrafi samodzielnie stosować różne kolory i grubość pisaka</p>	<p>temat 7. z podręcznika (str. 80-82);</p> <p>ćwiczenia 1-3 (str. 81-82);</p> <p>pytania 1-3 (str. 93);</p> <p>zadania 1-3 (str. 93);</p> <p>uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia;</p> <p>dodatkowe pomoce:</p> <p>filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:</i></p> <p><i>2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:</i></p> <p><i>c) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</i></p> <p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i></p> <p><i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i></p> <p><i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>

20.	<p>Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny i stosujemy powtarzanie poleceń</p>	<p>z pomocą nauczyciela zmienia pozycję duszka, ustalając odpowiednie współrzędne; wie, że do zapisania powtarzających się poleceń należy zastosować polecenie powtórz; korzystając z opisu w podręczniku, tworzy programy z wykorzystaniem współrzędnych i polecenia powtórz; objaśnia działanie programu; modyfikuje program, zgodnie z opisem w podręczniku</p>	<p>potrafi samodzielnie ustalić współrzędne sceny, aby zmienić pozycję duszka; samodzielnie rozwiązuje zadania, korzystając z możliwości powtarzania poleceń; potrafi poprawnie zastosować zagnieżdżone polecenia warunkowe do rysowania ciekawych kompozycji z figur geometrycznych</p>	<p>temat 7. z podręcznika (str. 83-85); ćwiczenia 4-7 (str. 83-85); pytania 4. i 5. (str. 93); zadania 4-6 (str. 93); dla zainteresowanych zadania 14. i 15. (str. 95); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia; dotatkowe pomoce: filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i> <i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i> <i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i> <i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i> <i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	---	--	--	---	---	--

21.	Programujemy historijkę	<p>programuje proste historijki, stosując polecenia sekwencyjne i powtarzanie poleceń; zapoznaje się z przykładowym problemem i sposobem jego rozwiązania, korzystając z podręcznika; zmienia tło sceny; dodaje nowe duszki, ustala styl obrotu duszka, stosuje polecenie losuj do generowania losowych wartości współrzędnych; otwiera program zapisany w pliku, testuje program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą, w tym samym folderze</p>	<p>analizuje problem i samodzielnie szuka rozwiązania; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; samodzielnie programuje trudniejsze historijki, sterując duszkiem na ekranie i ustalając odpowiednie współrzędne pozycji duszka; potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny</p>	<p>temat 7. z podręcznika (str. 85-88); ćwiczenia 8-10 (str. 86-88); pytania 6-8 (str. 93); zadania 7-9 (str. 93-94); dla zainteresowanych zadanie 17. (str. 96); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia; dodatkowe pomoce: filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i> 1) <i>projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i> <i>a) pomysły historijek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i> <i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i> 2) <i>testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	--------------------------------	---	--	--	--	---

22.	Tworzymy grę dla jednego gracza	<p>wie, jak działa instrukcja warunkowa; stosuje instrukcję warunkową do sterowania duszkiem na ekranie w czterech kierunkach (w prawo, lewo, w górę, w dół);</p> <p>tworzy prostą grę dla jednego gracza, polegającą na sterowaniu duszkiem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza; dodaje dwa duszki do programu i dla każdego pisze oddzielny skrypt</p>	<p>samodzielnie zapoznaje się z sytuacją problemową, korzystając z podręcznika i opracowuje rozwiązanie; wyjaśnia różnicę w działaniu instrukcji warunkowej pomiędzy wersją uproszczoną a pełną; samodzielnie poszukuje dodatkowych poleceń programu Scratch, aby zmodyfikować program; tworzy program według własnego projektu (np. kompozycję z figur geometrycznych)</p>	<p>temat 7. z podręcznika (str. 88-90); ćwiczenia 11-12 (str. 89-90); pytanie 9. (str. 93); zadania 10. i 11. (str. 94); dla zainteresowanych zadanie 16. (str. 96); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia; dodatkowe pomoce: filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i></p> <p><i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i></p> <p><i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	--	---	---	--	---	--

23.	Stosujemy zmienne – zliczamy punkty	<p>wie, jak utworzyć zmienną w języku Scratch; stosuje zmienne do zliczania punktów w grze; określa warunki zakończenia gry, stosując polecenie warunkowe; programuje gry z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń</p>	<p>potrafi samodzielnie zaprojektować grę w języku Scratch, stosując poznane instrukcje; potrafi odszukać samodzielnie inne możliwości środowiska Scratch i je zastosować w programie; rozwiązuje zadania konkursowe i uczestniczy w konkursach z programowania</p>	<p>temat 7. z podręcznika (str. 90-92); ćwiczenia 13. i 14. (str. 92); pytanie 10. (str. 93); zadania 12. i 13. (str. 94); dla zainteresowanych zadanie 18. (str. 96); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem, ćwiczenia; dotatkowe pomoce: filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i> <i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i> <i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i> <i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i> <i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>
-----	--	--	---	--	---	---

Temat 8. Zadania projektowe – Baltie i Scratch						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
24.	Zadania projektowe – Baltie	<p>stosuje poznane zasady programowania w środowisku Baltie do tworzenia programów, m.in. wczytuje scenę do programu, steruje czarodziejem, zastępuje przedmioty, stosuje powtarzanie poleceń, definiowanie animowanych przedmiotów, współrzędne ekranu; umieszcza napisy na ekranie, w tym zmienia parametry czcionki; koloruje obszary zamknięte; współpracuje w grupie, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe</p>	<p>samodzielnie rozwiązuje zadania wymagające zastosowania poznanych możliwości programu Baltie; potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy; przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat; potrafi samodzielnie zgromadzić właściwe materiały i wykorzystać je w projekcie; rozwiązuje zadania konkursowe i uczestniczy w konkursach z programowania</p>	<p>temat 8. z podręcznika (str. 97-101); zadania 1-3 (str. 97-101); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, praca w grupach, samodzielna praca z podręcznikiem, zadania</p> <p>dodatkowe pomoce: filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i> <i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i> <i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i> <i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i> <i>1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, [...]</i> <i>2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;</i> <i>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</i></p>

25.	Zadania projektowe – Scratch	<p>stosuje poznane zasady programowania w środowisku Scratch do tworzenia programów, m.in. steruje duszkiem, stosuje współrzędne sceny, stosuje instrukcję warunkową, iteracyjną, zmienne, zmienia tło i dodaje nowe duszki; umieszcza napisy na ekranie;</p> <p>przygotowuje własne tła; tworzy skrypt dla sceny;</p> <p>tworzy grę dla dwóch graczy;</p> <p>współpracuje w grupie, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe;</p> <p>stosuje poznane metody</p>	<p>samodzielnie rozwiązuje zadania wymagające zastosowania poznanych możliwości programu Scratch;</p> <p>potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy; przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat; potrafi samodzielnie zgromadzić właściwe materiały i wykorzystać je w projekcie;</p> <p>rozwiązuje zadania konkursowe i uczestniczy w konkursach z programowania</p>	<p>temat 8. z podręcznika (str. 101-103); zadania 4-6 (str. 101-103);</p> <p>uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, praca w grupach, samodzielna praca z podręcznikiem, zadania</p> <p>dodatkowe pomoce: filmy edukacyjne na kanale MIGRA – YouTube</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,</i></p> <p><i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i></p> <p><i>1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, [...];</i></p> <p><i>2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;</i></p> <p><i>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</i></p>
26.	Sprawdzian	–	–	tematy 6-8 z podręcznika	sprawdziany (tradycyjne lub elektroniczne)	–

Temat 9. Ozdabiamy tekst obrazami						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			Uczeń:
27.	Wstawiamy obrazy do tekstu	wymienia i stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując Schowek; wstawia do tekstu obraz z pliku; przegląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów; wstawia do tekstu clipart	potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków); samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty	temat 9. z podręcznika (str. 104-109); ćwiczenia 1-4 (str. 105-109); pytania 1-4 (str. 111); zadania 1. i 4. (str. 111-112); dla zainteresowanych zadanie 9. (str. 112)	krótkie wprowadzenie, praca z podręcznikiem, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia; dodatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania ćwiczeń: prezentacja multimedialna <i>Teksty</i> ; ćwiczenie 1. (str. 105) – <i>T9_c1_owoce.doc</i> i <i>T9_c1_rysunki_owoców.bmp</i> ; ćwiczenie 2. (str. 106) – <i>T9_c2_warzywa.doc</i> i pliki z folderu <i>T9_c2_Warzywa</i> ; ćwiczenie 3. (str. 107) – <i>T9_c3_pan Kleks.doc</i> i <i>T9_c3_Kleks.bmp</i> ; zadanie 1. (str. 111) – <i>T9_z1_Dyzio.doc</i> i <i>T9_z1_słodycze.bmp</i>	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i> <i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i> <i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach [...].</i>

28.	<p>Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów</p>	<p>zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie, ustalanie kolejności w przypadku kilku obrazów, punkty zawijania, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie); potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program</p>	<p>samodzielnie stosuje różne możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu</p>	<p>temat 9. z podręcznika (str. 109-111); sztuczki 1-8 (str. 109-111); pytania 5-9 (str. 111); zadania 2.,3., 5-8 (str. 112); dla zainteresowanych zadanie 10. (str. 112); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu</p>	<p>praca w grupach z podręcznikiem, lekcja częściowo prowadzona przez uczniów; dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 3. (str. 112) – T9_z3_obrazy.doc i T9_z3_rysunek na skale.jpg; zadanie 4. (str. 112) – T9_z4_Puszek.jpg i T9_z4_ogłoszenie.doc; zadanie 5. (str. 112) – T9_z5_ulotka.doc; zadanie 10. (str. 112) – T9_z10_statek.jpg</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i> <i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i> <i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach [...].</i></p>
-----	---	---	--	--	---	---

Temat 10. Tabele, ramki i ozdobniki w tekście						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			Uczeń:
		Uczeń:	Uczeń:			
29.	Wykonujemy obramowanie i cieniowanie tekstu oraz wykorzystujemy WordArt	wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie; wykonuje obramowanie strony; wykonuje ozdobne napisy, stosując WordArty ; zmienia istniejący tekst na WordArt	rozdziela obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania; samodzielnie modyfikuje wygląd WordArtu	temat 10. z podręcznika (str. 113-118); ćwiczenia 1-6 (str. 115-118); pytania 1-3 (str. 123); zadanie 1. (str. 123); dla zainteresowanych zadanie 8. (str. 124)	krótkie wprowadzenie, praca z podręcznikiem, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia; dodatkowe pliki proponowane do wykonania ćwiczeń: ćwiczenie 1. (str. 115) – <i>T10_c1_starożytność.doc</i> ; ćwiczenie 3. (str. 115) – <i>T10_c3_dyplom.doc</i> ; ćwiczenie 4. (str. 117) – <i>T10_c4_dyskoteka.doc</i>	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i> <i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i> <i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach [...].</i>

30.	<p>Wstawiamy do tekstu kształty i grupujemy obiekty</p>	<p>wstawia do tekstu kształty; w razie potrzeby grupuje wstawione obiekty; stosuje poznane zasady pracy nad tekstem, tworząc własne dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące; zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą</p>	<p>samodzielnie odszukuje dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu; potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobniki i odpowiednie formatowanie tekstu</p>	<p>temat 10. z podręcznika (str. 118-120); ćwiczenia 7. i 8. (str. 119-120); pytania 4., 8. i 9. (str. 123); zadania 2., 3. i 6. (str. 123-124)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, praca z podręcznikiem, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia;</p> <p>dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 3. (str. 123) – <i>T10_z3_pojęcia.doc</i></p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i></p> <p><i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach [...].</i></p>
-----	--	---	--	---	---	--

31.	Wstawiamy do tekstu tabelę	zna budowę tabeli i pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka</i> ; wstawia do tekstu prostą tabelę, wstawia dane do komórek i dodaje nowe kolumny; dodaje obramowanie i cieniowanie; drukuje dokumenty tekstowe	właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji; samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania dokumentu	temat 10. z podręcznika (str. 120-123); ćwiczenia 9-14 (str. 121-123); pytania 5-7 (str. 123); zadania 4., 5. i 7. (str. 124); dla zainteresowanych zadania 9. i 10. (str. 124); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu	krótkie wprowadzenie, praca z podręcznikiem, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia; dotatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania zadań: prezentacja multimedialna <i>Teksty</i> ; ćwiczenie 12. (str. 122) – <i>T10_c12_państwa.doc</i> ; zadanie 5. (str. 124) – <i>T10_z5_najwyższe szczyty.doc</i> ; zadanie 9. (str. 124) – <i>T10_z9_krzyżówka.doc</i>	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i> <i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i> <i>4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach [...].</i>
32.	Sprawdzian	–	–	tematy 9-10 z podręcznika	sprawdziany (tradycyjne lub elektroniczne)	–

Temat 11. Zadania projektowe – tekst i grafika						
Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
33.	Przygotowujemy komiks i scenariusz szkolnego przedstawienia	wykorzystuje Kształty (Autokształty) do przygotowania komiksu; stosuje poznane metody pracy z obrazem (wstawianie obrazu do tekstu z pliku, formatowanie wstawionego obrazu) do przygotowania komiksu; współpracuje w grupie, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe; planuje pracę nad projektem; gromadzi i selekcjonuje materiały; wyszukuje dodatkowe informacje	potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy; właściwie planuje pracę w grupie, przydzielając zadania uczestnikom projektu; wykazuje się pomysłowością w tworzeniu ciekawych i humorystycznych opisów do rysunków	temat 11. z podręcznika (str. 125-126); zadania projektowe: 1., 2., 4. i 5. (str. 125-127); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu	krótkie wprowadzenie, praca w grupach, samodzielna praca z podręcznikiem, zadania; dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 1. (str. 125) – <i>T11_z1_komiks-wzór.doc</i> ; pliki z folderu <i>T11_z1_Komiks</i> ; zadanie 2. (str.125) – <i>T11_z2_akademia-teksty.doc</i> , <i>T11_z2_scenariusz-wzór.doc</i> ; zadanie 4. (str. 126) – <i>T11_z4_Pinokio.doc</i> ; zadanie 5. (str. 126-127) – <i>T11_z5_przepisy.doc</i> , pliki z folderu <i>T11_z5_Zasady</i>	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki [...])</i> <i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</i> <i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i> <i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i> <i>1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna [...];</i> <i>2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;</i> <i>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</i>

34.	Wycinane litery i inne zadania projektowe	współpracuje w grupie, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe; stosuje poznane metody pracy z obrazem (wycinanie fragmentu rysunku, wklejanie w inne miejsce) do przygotowania kolorowego napisu; rozumie różnicę między stosowaniem tła przezroczystego i nieprzezroczystego	potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy; przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat; potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy; potrafi samodzielnie zgromadzić właściwe materiały i wykorzystać je w projekcie	temat 11. z podręcznika (str. 126-127); zadania projektowe 3. i 6. (str. 126-127); uwaga: zadania niewykonane na lekcji należy polecić do wykonania w domu	krótkie wprowadzenie, praca w grupach, samodzielna praca z podręcznikiem, zadania; dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań: zadanie 3. (str. 126) – pliki z folderu <i>T11_z3_Zdjęcia</i> ; zadanie 6. (str. 127) – <i>T11_z6_rysunki owoców.bmp</i>	<i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i> <i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki [...])</i> <i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,</i> <i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i> <i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i> <i>1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna [...];</i> <i>2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;</i> <i>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</i>
-----	--	---	--	---	---	---