

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.

W planie wynikowym zostały oznaczone następujące kategorie taksonomiczne celów nauczania:

A – zapamiętanie wiadomości,

B – zrozumienie wiadomości,

C – stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych,

D – stosowanie wiadomości w sytuacjach nowych.

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|--|---|---|---|--|---|--|
| | | Uczeń: | | | | |
| Bezpieczna pracownia. Co można robić w pracowni? | 1. Bezpieczna pracownia. Co można robić w pracowni? | (A) Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. (C) Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. (A) Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych. | | | | |
| 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word 2010 | | | | | | |
| 1.1. Wakacyjna przygoda. Powtórzenie wiadomości o programie MS Word | 2. i 3. Wakacyjna przygoda. Powtórzenie wiadomości o programie MS Word | (B, C) Wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe: kopiuj, wklej, zapisz. | (C) Stosuje graficzne wyróżnienie tytułu i zapisuje tekst z podziałem . | (C) Stosuje podstawowe elementy formatowania takie jak pogrubienie, pochYLENIE. (C) Dodaje nagłówek. (C) Dodaje zdjęcie do tekstu. | (C) Formatuje pracę pisemną, nadając jej estetyczny wygląd, zgodny z zasadami pisania tekstów. (C) Zamieszcza w pracy zdjęcie i informację o jego źródle. | (D) Opracowuje rozbudowaną formę wypowiedzi, używając dostępnych narzędzi edytora tekstu, uatrakcyjniając ją odpowiednio sformatowanymi zdjęciami i rysunkami. |
| 1.2 Kolejno odlicz! Style i numerowanie | 4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie | (C) Z pomocą nauczyciela tworzy plan pracy bez użycia list numerowanych | (C) Tworzy plan pracy przy użyciu listy numerowanej, bez użycia stylów | (C) Tworzy scenariusz przy użyciu jednopoziomowej listy numerowanej z wykorzystaniem stylów | (C) Tworzy przejrzysty i czytelny plan pracy z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych | (D) Samodzielnie modyfikuje style listy numerowanej, tworzy pracę zgodnie z poleceniami z podręcznika |
| 1.3. Komórki, do szeregu! Świat tabel | 5. i 6. Komórki do szeregu – świat tabel | (C) Z pomocą nauczyciela tworzy plan lekcji na bazie tabeli | (C) Samodzielnie tworzy prosty plan lekcji z wykorzystaniem tabeli | (C) Projektuje układ i styl tabeli, korzystając z dostępnych opcji | (C) Modyfikuje styl tabeli, dostosowując ją do własnych potrzeb | (D) Wykorzystuje opcje tabeli do stworzenia zaawansowanego diagramu opartego na komórkach tabeli. |

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|---|---|--|--|--|--|--|
| | | Uczeń: | | | | |
| 1.4. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji | 7. i 8. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji | (B) Rozpoznaje podstawowe opcje formatowania tekstu dekoracyjnego. (C) Modyfikuje tekst dekoracyjny | (C) Stosuje opcje obramowania i tła strony | (C) Formatuje obraz za pomocą stylów obrazów i wykorzystuje opcję Kształty | (D) Przygotowuje estetyczną, spójną pracę z wykorzystaniem dostępnych opcji formatowania tekstu dekoracyjnego, ilustracji, układu strony i kształtów | (D) Tworzy komiks z wykorzystaniem zaawansowanych opcji edytora tekstu oraz Obiektów Clipart |
| 1.5. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów | 9. i 10. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów | (B) Uruchamia opcję OneDrive | (B) Wymienia zastosowania opcji OneDrive | (C) Stosuje opcję OneDrive do tworzenia i udostępniania dokumentów | (D) Wykorzystuje opcję OneDrive do stworzenia prezentacji | (D) Inicjuje i realizuje praktyczny i interesujący projekt oparty na usłudze OneDrive i udostępnia jego efekty wielu odbiorcom |
| 1.6. Przyrodnicze wędrówki. Praca nad projektem | 11. i 12. Przyrodnicze wędrówki. Praca nad projektem | (C) Wykonuje przynajmniej jedno z powierzonych mu zadań. | (C) Wykonuje zadania, nie zachowując należytej staranności | (C) Wykonuje zadania bardzo starannie i terminowo | (D) Wykonuje zadania z należytą starannością, terminowo i angażuje się w prace nad projektem na wszystkich etapach prac | (D) Wykazuje ponadprzeciętne zdolności i zaangażowanie w projekt. |

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|---|---|---|--|--|--|---|
| | | Uczeń: | | | | |
| 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w MS PowerPoint 2010 | | | | | | |
| 2.1. Mocny punkt autora. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | 13. i 14. Mocny punkt autora. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | (B) Uruchamia program. (C) Odtwarza prezentację. (C) Wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji | (C) Zmienia schemat kolorów motywu. | (C) Wstawia grafikę do prezentacji | (C) Tworzy przejrzystą prezentację z zastosowaniem grafiki | (D) Tworzy rozbudowaną prezentację z wykorzystaniem różnych motywów slajdów i zaawansowanych opcji programu |
| 2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny | 15. Wspomnienia z... . Tworzymy album fotograficzny | (C) Tworzy Album fotograficzny i wstawia zdjęcie do albumu | (C) Dodaje tytuł albumu i podpisy pod zdjęciami | (C) Formatuje zdjęcia z wykorzystaniem opcji Korekty, Kolor i Efekty artystyczne | (C) Modyfikuje tło zdjęcia i wykorzystuje opcję Kształty | (D) Tworzy rozbudowaną prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu |
| 2.3. Wprowadź świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | 16. i 17. Wprowadź świat w ruch. Przejścia i animacje prezentacji | (C) Dodaje nowe slajdy do prezentacji (C) Wstawia zdjęcia do prezentacji i zmienia ich wielkość | (C) Stosuje przejścia między slajdami. (C) Wstawia tekst dekoracyjny | (B) Rozpoznaje rodzaje animacji (C) Stosuje animacje obiektów w prezentacji | (D) Tworzy prezentację, dostosowując środki wyrazu do przekazywanych treści | (D) Wykorzystuje opcje programu do stworzenia animowanego obrazu |
| 2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | 18 Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | (C) Z pomocą nauczyciela dodaje dźwięk do prezentacji | (C) Wstawia film do prezentacji | (D) Modyfikuje parametry odtwarzania dodanego dźwięku lub filmu. | (D) Zapisuje przygotowaną prezentację jako plik wideo. | (D) Tworzy prezentację z wykorzystaniem efektów i animacji dostępnych w programie. |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją | 19. i 20. Krótka historia. Sterowanie animacją | (B) Wymienia zastosowania animacji w prezentacji (B) Odnajduje w programie kartę Animacje | (C) Dodaje obiekty i podstawowe animacje do prezentacji | (C) Modyfikuje kolejność oraz sposób odtwarzania animacji | (D) Planuje i tworzy prostą animację | (D) W grupie przygotowuje komiks na podstawie przygotowanych przez siebie zdjęć z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji programu. |
| 2.6. Muzyka minionych epok. Praca nad projektem | 21. i 22. Muzyka minionych epok. Praca nad projektem | (C) Wykonuje przynajmniej jedno z powierzonych mu zadań. | (C) Wykonuje zadania, nie zachowując należytej staranności | (C) Wykonuje zadania bardzo starannie i terminowo | (D) Wykonuje zadania z należytą starannością, terminowo i angażuje się w prace nad projektem na wszystkich etapach prac. | (D) Wykazuje ponadprzeciętne zdolności i zaangażowanie w projekt. |
| 3. Żółw w języku Logo. Programujemy w Logomocji | | | | | | |

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|--|--|---|---|--|--|--|
| | | Uczeń: | | | | |
| 3.1. Żółciem po ekranie. Pierwsze kroki w programie Logomocja | 23. i 24. Żółciem po ekranie. Pierwsze kroki w programie Logomocja | (A) Uruchamia program. (B) Omawia interfejs programu. (C) Wprawia żółcia w ruch | (C) Rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu poleceń pierwotnych | (C) Rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu powtórzenia | (D) Rysuje dowolny wielokąt równoboczny, korzystając ze wzoru w podręczniku | (D) Rysuje obraz złożony z serii różnych figur geometrycznych, stosując poznane procedury. |
| 3.2. Od wielokąta do rozety. Procedury w Logomocji | 25. i 26. Od wielokąta do rozety. Procedury w Logomocji | (B) Wyjaśnia, co to jest procedura | (B) Przy pomocy procedury rysuje kwadrat | (C) Pisz procedurę umożliwiającą rysowanie figury innej niż kwadrat, (C) Zapisuje procedurę rysującą prostą rozetę | (D) Przy pomocy procedury tworzy skomplikowane rozety. (C) Zmienia grubość pisaka. | (D) Tworzy rozetę złożoną z kilku różnych rozet na zadanym kolorze tła |
| 3.3. Kolorować każdy może. O kolorowniu w Logomocji | 27. i 28. Kolorować każdy może. O kolorowaniu w Logomocji | (B) Wyjaśnia, jakiego polecenia użyć, żeby wypełnić figurę kolorem | (C) Zapisuje procedurę pozwalającą narysować kwadrat wypełniony kolorem | (C) Stosuje różne polecenia w procedurze pozwalającej na narysowanie określonej figury geometrycznej o różnych kolorach konturu i wypełnienia. (D) Rysuje prostą mozaikę złożoną z jednakowych figur w takim samym kolorze | (D) Rysuje kolorową mozaikę na podstawie zaproponowanego wzoru. (D) Samodzielnie rysuje mozaiki złożone z jednakowych figur w różnych kolorach | (D) Tworzy mozaiki z kilku różnych figur. |
| 3.4. Nie tylko pogoda jest zmienna. O wykorzystaniu zmiennych w programowaniu | 29. i 30. Nie tylko pogoda jest zmienna. O wykorzystaniu zmiennych w programowaniu | (B) Z pomocą nauczyciela wyjaśnia na przykładzie pojęcia zmiennej | (B) Omawia sposób zapisywania podstawowych działań matematycznych i wpisywania tekstu | (B) Wyjaśnia mechanizm procedury, w której zastosowano zmienną. (C) Tworzy poprawną procedurę z parametrem | (D) Zapisuje procedurę łączącą zmienną i tekst. (D) Tworzy procedurę z kilkoma parametrami | (D) Swobodnie korzysta z procedur przy tworzeniu własnych programów. Tworzy procedury zawierające inne procedury z wykorzystaniem parametrów |