

# Rozkład materiału nauczania

## KLASA 5 (33 GODZ.)

### 1. Lekcje z obrazkami (7 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>1. Bezpiecznie z komputerem. Zapoznanie z kryteriami ocen.</b> Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, zasady obowiązujące podczas pandemii koronawirusa (COVID-19). Ochrona przed wirusami, elementy jednostki centralnej komputera i urządzenia zewnętrzne.	2
<b>2. W świecie komiksów</b> Tworzenie historyjki obrazkowej, wstawianie i formatowanie obiektów – edytor tekstu, np. Microsoft Word	1
<b>3. Biblioteka z obrazkami</b> Grafika rastrowa i wektorowa, korzystanie z serwisu openclipart.org	1
<b>4. Ruchome obrazki</b> Rysowanie w trybie wektorowym i zmiana kostiumów duszka – środowisko Scratch	1
<b>5. Multimedialny komiks</b> Dialog duszków, wykorzystanie komunikatów – środowisko Scratch	1
<b>6. Wirujące wiatraki</b> Sterowanie duszkami w Scratchu, zmienianie tła sceny – środowisko Scratch	1

### 1. Lekcje w sieci (5 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>7. Sieci wokół nas</b> Sieci komputerowe i sieci telefonii komórkowej, animowanie obiektów – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	1
<b>8. Co kraj, to obyczaj</b> Sieciowe prawa i obyczaje – netykieta	1
<b>9. Kiedy do mnie piszesz...</b> Zakładanie i konfigurowanie konta pocztowego, wysyłanie e-maili	1
<b>10. Rozmowy w sieci</b> Komunikowanie się za pomocą forów dyskusyjnych, czatów i komunikatorów	1
<b>11. Zróbmy to razem</b> Praca w chmurze, korzystanie z aplikacji Dokumenty Google i Dropbox	1

## 2. Lekcje z multimediami (8 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>12. Graj melodie</b> Układanie nut i odtwarzanie melodii – środowisko Scratch	1
<b>13. Posłuchaj i powiedz</b> Nagrywanie dźwięku i synteza mowy w systemie Windows, rozpoznawanie mowy w systemie Android	1
<b>14. Dźwięki wokół nas</b> Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków – środowisko Scratch, edytor dźwięku, np. Audacity	1
<b>15. Dźwięki w plikach i w internecie</b> Zapisywanie plików MP3, korzystanie z radia w komputerze i serwisu YouTube	1
<b>16. Fotografia mobilna</b> Robienie i modyfikowanie zdjęć za pomocą urządzenia mobilnego z systemem Android	1
<b>17. Modyfikowanie obrazu</b> Kadrowanie i korygowanie zdjęć, usuwanie detali, stosowanie filtrów i masek – edytor grafiki, np. PhotoFiltre	1
<b>18. Jak powstaje film ze zdjęć?</b> Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów, np. Movie Maker	1
<b>19. Trzy, dwa, jeden...</b> Nagrywanie audionarracji i wideonarracji – edytor filmów, np. Movie Maker	1

## 3. Lekcje ze Scratchem (5 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>20. Wyścigi starych samochodów</b> Wykorzystanie losowości do tworzenia symulacji	1
<b>21. Zbieranie jabłek</b> Projektowanie gry	1
<b>22. Liczenie jabłek</b> Poprawianie i doskonalenie gry	1
<b>23. Pawie oczka</b> Rysowanie figur złożonych z kół i okręgów	1
<b>24. Gwiazdy i gwiazdeczki</b> Tworzenie nowych bloków	1

## 4. Lekcje z globusem (8 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>25. Wirtualne wędrówki</b> Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera – usługa Google Street View i aplikacja Tłumacz Google	1
<b>26. Podróże z Google Earth</b> Podróżowanie w internecie z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie – aplikacja Google Earth	1
<b>27. Poznaj Europę</b> Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	1
<b>28. Perły Europy</b> Szukanie informacji w internecie, przedstawianie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint, edytor filmów, np. Movie Maker	1
<b>29. Wykreślanie świata</b> Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel; praca nad wspólnym dokumentem w chmurze	1
<b>30. Projekt: Blaski i cienie internetu</b> Całoroczny projekt uczniowski – edytor tekstu, np. Microsoft Word, program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	2
<b>Podsumowanie i ocenianie</b>	1