**4. Rozkład materiału nauczania klasa 5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Temat w podręczniku** | **Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat** | **Numer wymagania** |
| **DZIAŁ 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu (8 GODZIN)** | | |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu | 1 | II.3b |
| 1.2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie | 1 | II.3b |
| 1.3. Komórki, do szeregu! Świat tabel | 2 | I.1a, II.3b |
| 1.4. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji | 2 | II.3b, III.2a, V.2 |
| 1.5. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | 2 | II.3b, III.2a, IV.1, IV.2 |
| **DZIAŁ 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji (8 GODZIN)** | | |
| 2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | 2 | II.3d, III.2a, V.2 |
| 2.2. Wspomnienia z… Tworzymy album fotograficzny | 1 | I.1a, II.3d, III.1a, III.1b |
| 2.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | 2 | II.3d |
| 2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | 1 | II.3d, III.1a, III.1b |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją | 2 | II.3d |
| **DZIAŁ 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch (8 GODZIN)** | | |
| 3.1. Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów | 2 | I.3 |
| 3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | 2 | I.2b, II.1a, II.1b, II.2 |
| 3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | 2 | I.2b |
| 3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | 2 | I.2b |
| **DZIAŁ 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator (6 GODZIN)** | | |
| 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | 2 | I.1b |
| 4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | 2 | I.1b, II.3a |
| 4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe | 2 | I.1b, IV.1, IV.2 |