

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

--	--	--