

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:				
1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word 2010						
1.1.Wakacyjna przygoda. Powtórzenie wiadomości o programie MS Word	1. i 2. Powtarzamy wiadomości o programie MS Word. Powtarzamy wiadomości o programie MS Word – formatujemy tekst.	(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 nagłówki. (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, uatrakcyjnając ją odpowiednio sformatowanymi zdjęciami i rysunkami.
1.2 Kolejno odlicz! Style i numerowanie	3. Tworzymy listy numerowane w edytorze tekstowym	(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	4. i 5. Projektujemy tabele w edytorze tekstowym. Tworzymy plan lekcji w tabeli edytora tekstowego.	(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.
1.4. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji	6. i 7. Wstawiamy teksty i obrazy w edytorze tekstowym.	(B) Rozpoznaje podstawowe opcje formatowania tekstu dekoracyjnego.	(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	(D) Tworzy komiks z wykorzystaniem zaawansowanych opcji edytora tekstu oraz

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:				
	Formatowanie obrazu i tekstu w edytorze Word.	(C) Modyfikuje tekst dekoracyjny			formatowania tekstu dekoracyjnego, ilustracji, układu strony i kształtów	Obiektów Clipart
1.5. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	21. i 22. Co to jest Chmura w Internecie? Współtworzymy dokumenty w usłudze One Drive	(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	8. 9. I 10. Pracujemy nad projektem „Przyrodnicze wędrówki”. Formatujemy wybrane elementy graficzno-tekstowe w projekcie „Przyrodnicze wędrówki” Umieszczamy wybrane informacje i zdjęcia w projekcie „Przyrodnicze wędrówki”	(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?	11. i 12. Jak stworzyć najprostszą prezentację? Wstawiamy ilustracje i teksty w prezentacji multimedialnej.	(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	13. 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. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	14. i 15. Wprowadzamy świat w ruch w prezentacji multimedialnej. Wstawiamy 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	16 Dodajemy 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	17. i 18. Dodajemy wybrane obiekty w prezentacji. Sterujemy 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.

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:				
2.6. Muzyka minionych epok. Praca nad projektem	19. i 20.. Praca nad projektem Muzyka minionych epok	(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 pracę nad projektem na wszystkich etapach prac.	(D) Wykazuje ponadprzeciętne zdolności i zaangażowanie w projekt.
3. Żółw w języku Logo. Programujemy w Logomocji						
3.1. Żółwiem po ekranie. Pierwsze kroki w programie Logomocja	23. i 24 Poznajemy interfejs programu Logomocja. Robimy pierwsze kroki w programie Logomocja	(A) Uruchamia program. (B) Omawia interfejs programu. (C) Wprawia żółwia 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. Piszemy. procedury w Logomocji Rysujemy figury geometryczne w programie Logomocja.	(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 kolorowni w Logomocji	27. i 28. Wypełniamy figury kolorami w programie Logomocja.. Rysujemy mozaiki 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. Wykorzystujemy zmienne w programowaniu. Tworzymy procedurę z parametrem.	(B) Z pomocą nauczyciela wyjaśnia na przykładzie pojęcie 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

