

Rozkład materiału nauczania

KLASA 5 (32 GODZ.)

1. Lekcje z obrazkami (6godz.)

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

2. Lekcje w sieci (5 godz.)

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

3. Lekcje z multimediami (8 godz.)

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

4. Lekcje ze Scratchem (5 godz.)

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

5. Lekcje z globusem (8 godz.)

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