

# Rozkład materiału nauczania w klasie 5

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania
<b>DZIAŁ 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word (7 GODZIN)</b>		
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	1	II.3b
1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel	2	I.1a, II.3b
1.3. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji	2	II.3b, III.2a, V.2
1.4 Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	2	II.3b, III.2a, IV.1, IV.2
<b>DZIAŁ 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch (8 GODZIN)</b>		
2.1. Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów	2	I.2b, I.3
2.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt	2	I.2c, II.1a, II.1b, II.2
2.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	2	I.2c
2.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	2	I.2c
<b>DZIAŁ 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint (8 GODZIN)</b>		
3.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	2	II.3d, III.2a, V.2
3.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	1	I.1a, II.3d, III.1a, III.1b
3.3. Wprowadź świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	2	II.3d
3.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	1	II.3d, III.1a, III.1b
3.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	2	II.3d
<b>DZIAŁ 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator (8 GODZIN)</b>		
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