

Spis treści

Temat 1. Przekształcenia obrazu

1. Korzystamy z narzędzi Wielokąt i Krzywa
2. Odbicia lustrzane i obroty obrazu
3. Zmieniamy rozmiar obrazu i pochylamy go

Temat 2. Dbamy o szczegóły rysunku

1. Jak dawniej malowano?
2. Powstawanie obrazu na ekranie monitora
3. Rysujemy w powiększeniu i z wykorzystaniem siatki
4. Drukujemy rysunki

Temat 3. Zaglądamy do wnętrza komputera

1. Przeznaczenie podstawowych elementów komputera
2. Komputery PC i Mac
3. Komputery przenośne i inne urządzenia mobilne
4. Funkcje systemu operacyjnego
5. Gdy włączamy komputer...
6. Gdy uruchamiamy program...
7. Gdy pracujemy w sieci komputerów...
8. Urządzenia zewnętrzne i cyfrowe urządzenia techniki użytkowej

Temat 4. Operacje na plikach i folderach

1. Nośniki pamięci masowej
2. Zasoby komputera
3. Kopiujemy i przenosimy pliki i foldery
4. Usuwamy pliki i foldery
5. Kompresujemy i dekompresujemy pliki i foldery

Temat 5. Listy elektroniczne

1. Jak się kiedyś komunikowano?
2. Poczta elektroniczna i adres e-mail
3. Piszemy, wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne oraz na nie odpowiadamy
4. Dołączamy do listów elektronicznych załączniki
5. Korzystamy z książki adresowej
6. Wirusy i inne zagrożenia związane z Internetem

Temat 6. Animacje w środowisku programowania Baltie

1. Programujemy w środowisku Baltie
2. Wykonujemy operacje na fragmencie programu
3. Tworzymy proste animacje
4. Zmiana pozycji Baltiego
5. Tworzymy złożone animacje
6. Sztuczki w programie Baltie

Temat 7. Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch

1. Programujemy w języku Scratch
2. Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny
3. Stosujemy powtarzanie poleceń
4. Programujemy historyjkę
5. Tworzymy grę dla jednego gracza
6. Stosujemy zmienne – zliczamy punkty

Temat 8. Zadania projektowe – Baltie i Scratch

- Zadanie 1. Ogień w lesie – animowana historyjka
Zadanie 2. Kolorowe pola – sterujemy czarodziejem
Zadanie 3. Ulica w mieście – animowana historyjka
Zadanie 4. Urodzinowa niespodzianka – historyjka z napisami
Zadanie 5. Zachodzące słońce – gra z animacją tła

Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa V

Zadanie 6. Wyścigi – gra dla dwóch graczy

Temat 9. Ozdabiamy tekst obrazami

1. Wklejamy do tekstu fragment rysunku
2. Sposoby otaczania obrazu tekstem
3. Wstawiamy do tekstu obraz z pliku
4. Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów

Temat 10. Tabele, ramki i ozdobniki w tekście

1. Wykonujemy obramowanie i cieniowanie
2. Wykorzystujemy WordArt
3. Wstawiamy do tekstu kształty
4. Grupujemy wstawione obiekty
5. Wstawiamy do tekstu tabelę
6. Drukujemy dokument tekstowy

Temat 11. Zadania projektowe – tekst i grafika

- Zadanie 1. Komiks historyczny
Zadanie 2. Scenariusz szkolnego przedstawienia
Zadanie 3. Wycinane litery
Zadanie 4. „Pinokio” – komiks
Zadanie 5. Zasady zachowania się pieszego
Zadanie 6. Miska z owocami