

4 Rozkład materiału nauczania (propozycja)

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania
DZIAŁ 1. TRZY, DWA, JEDEN... START! NIECO WIEŚCI Z KRAINY KOMPUTERÓW (4 GODZINY)		
I.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	1	V.1, V.2
I.2. Od abakusa... Krótka historia komputera	1	I.1, III.1
I.3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	1	III.1, IV.4
I.4. Systemowe operacje i szczytka. O systemach, programach i plikach	1	III.1b, III.2d, V.1
DZIAŁ 2. MALOWANIE NA EKRAŃ. NIE TYLKO PROSTE RYSUNKI W PROGRAMIE MS PAINT (8 GODZIN)		
2.1. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	2	II.3a
2.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	2	II.3a
2.3. Ptasia trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	2	II.3a
2.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadania projektowe	2	I.1, I.3, II.3a, II.4, IV.2, IV.3
DZIAŁ 3. ŻEGLOWANIE PO OCEANIE INFORMACJI. BEZPIECZNE KORZYSTANIE Z INTERNETU (4 GODZINY)		
3.1. W sieci. Wstęp do internetu	1	V.1
3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie	2	V.1, V.2, V.3, V.4
3.3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich	1	III.2a, V.1, V.2, V.3, V.4
DZIAŁ 4. Z KOTEM ZA PAN BRAT. PROGRAMUJEMY W SCRATCHU (6 GODZIN)		
4.1. Pierwsze koty za ploty. Wprowadzenie do programu Scratch	2	I.2c, I.3, II.1, II.2
4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią	2	I.2c, I.3, II.1, II.2
4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	2	I.2a, I.3, II.1a, II.2
DZIAŁ 5. KLAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W PROGRAMIE MS WORD (7 GODZIN)		
5.1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word	1	II.3b
5.2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	1	II.3b
5.3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	2	II.3b
5.4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	1	II.3b
5.5. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadania projektowe	2	I.1, I.3, II.3b, II.4, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3