**Rozkład materiału nauczania – klasa 4 (propozycja)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Temat w podręczniku** | **Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat** | **Numer wymagania** |
| **DZIAŁ I. TRZY, DWA, JEDEN… START! NIECO WIEŚCI Z KRAINY KOMPUTERÓW (3 GODZINY)** |
| 1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | 1 | V.1, V.2 |
| 1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | 1 | III.1, IV.4 |
| 1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach | 1 | III.1b, III.2d, V.1 |
| **DZIAŁ 2. SIEĆ, KTÓRA ŁĄCZY. O KORZYSTANIU Z INTERNETU (7 GODZIN)** |
| 2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać? | 2 | V.1, V.2, V.3 |
| 2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie | 1 | III.2a, V.1, V.2, V.3 |
| 2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci | 2 | III.2b, V.1 |
| 2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? | 2 | II.3b, II.4, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2 |
| **DZIAŁ 3. MALOWANIE NA EKRANIE. NIE TYLKO PROSTE RYSUNKI W PROGRAMIE MICROSOFT PAINT (8 GODZIN)** |
| 3.1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów | 2 | II.3a |
| 3.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach | 2 | II.3a |
| 3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | 2 | II.3a |
| 3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe | 2 | I.1, II.3a, II.4, IV.1, IV.2, IV.3 |
| **DZIAŁ 4. Z KOTEM ZA PAN BRAT. PROGRAMUJEMY W SCRATCHU (6 GODZIN)** |
| 4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | 2 | I.2b, I.3, II.1, II.2 |
| 4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią | 2 | I.2b, 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 EDYTORZE TEKSTU (5 GODZIN)** |
| 5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | 1 | II.3b |
| 5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | 2 | II.3b |
| 5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe | 2 | I.1, II.3b, II.4, III.1.b, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3 |