

Rozkład materiału nauczania – klasa 4

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. Zwiłokrotnianie 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