

# Rozkład materiału nauczania (propozycja)

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania
<b>DZIAŁ 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji (6 godzin)</b>		
1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	2	III.2b, V.1
1.2. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	2	II.3b, II.4, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2
1.3. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	2	III.2b, III.2c, IV.2, V.1, V.2
<b>DZIAŁ 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel (8 godzin)</b>		
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	1	II.3c
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	1	II.3c
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	2	II.3c
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	2	II.3c
2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	2	II.3b, II.3c, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2
<b>DZIAŁ 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch (8 godzin)</b>		
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	2	IV.1, IV.2, IV.3
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	2	I.2c, II.1b, II.2
3.3. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	2	I.2b, I.3, II.1a, II.2
3.4. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	2	I.2b, I.3, II.1a, II.2
<b>DZIAŁ 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP (7 godzin)</b>		
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	2	II.3a, II.4
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	3	II.3a, II.4
4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	2	II.3a, II.4, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2