**Rozkład materiału nauczania
– tematy i nr wymagań z podstawy programowej.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Temat w podręczniku** | **Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat** | **Numer wymagania** |
| **DZIAŁ 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji (6 godzin)** |
| 1.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwegozachowania 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 |
| **DZIAŁ2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel (8 godzin)** |
| 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 |
| **DZIAŁ 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch (8 godzin)** |
| 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 |
| **DZIAŁ 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP (7 godzin)** |
| 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 |