

Rozkład materiału nauczania

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zagadnienie do realizacji wg podstawy programowej
1	2	3	4
1	Bezpieczne dane, bezpieczny komputer, bezpieczny ja Przypomnienie zasad BHP w pracy z komputerem. Jak radzić sobie z uzależnieniem od komputera i internetu	1	Uczeń: 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 1.6) przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentację techniczne i zasoby Internetu); 4.2) opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.
2	Pomysł, zaplanuj Analiza treści zadania i planowanie rozwiązania w języku Logo	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 5.1) za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie.
3	Jedzie pociąg z daleka Skalowanie rysunku, pisanie procedury głównej rysowania pociągu w języku Logo	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 5.1) za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie.
4	Wirujące wiatraki Wykorzystanie kodu rysunku do tworzenia postaci żółwia w Logomocji	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 4.4) przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne; 5.1) za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie.

1	2	3	4
5	Liczby z kresek Budowa i odczytywanie prostego kodu paskowego	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów.
6	Kreski z liczb Kodowanie liczb za pomocą pasków, wprowadzenie do dwójkowego systemu liczbowego	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów.
7	Obrazy z ekranu Tworzenie instrukcji ilustrowanej zrzutami ekranowymi	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 4.1) tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów); 4.2) opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem.
8	Multimedialna instrukcja Tworzenie filmu wideo z multimedialnej prezentacji	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej; 4.1) tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów); 4.4) przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów.

1	2	3	4
9	<p>Piramida zdrowia</p> <p>Infografiki, czyli graficzna prezentacja informacji</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej; 4.1) tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów); 4.2) opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem; 4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje; 5.2) uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób.
10	<p>Pomoc z angielskiego</p> <p>Korzystanie z serwisu Freerice.com i Tłumacza Google, poprawianie pisowni angielskiej w edytorze tekstu</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 5.1) za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym.

1	2	3	4
11	Akademia matematyki Ćwiczenia z matematyki na portalu KhanAcademy	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym.
12	Dziel się wiedzą! Siostrzane projekty Wikipedii	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.
13	Dzień Bezpiecznego Internetu Poznanie zasad bezpieczeństwa w sieci i inicjatyw podejmowanych z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu); 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.

1	2	3	4
14	Grafika wektorowa Poznanie grafiki wektorowej, korzystanie z obrazków zamieszczonych w bibliotece Openclipart	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.
15	Głog Ja w sieci Tworzenie multimedialnego plakatu online	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej; 4.2) opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem; 4.4) przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.

1	2	3	4
16	Nowe bloki w Scratchu Rysowanie w edytorze wektorowym programu Scratch, definiowanie nowych bloków	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy, dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 4.1) tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów); 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.
17	Scratch – mnożenie liczb Wykonywanie działań na liczbach i napisach w Scratchu	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy, dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 5.1) za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie.
18	Scratch – sprawdź, czy umiesz mnożyć Tworzenie testu z tabliczki mnożenia w Scratchu	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy, dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 5.1) za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów.

1	2	3	4
19	Scratch – gra Zgadnij liczbę! Tworzenie pętli warunkowej, losowanie liczb w Scratchu	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 5.1) za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym.
20	Zróbmy to razem! Korzystanie z Dokumentów Google, poznanie zasad pracy w chmurze	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 4.4) przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne; 5.2) uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.

1	2	3	4
21	<p>Kto, kiedy, gdzie?</p> <p>Korzystanie z Dokumentów Google, sortowanie i filtrowanie danych</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 2.1) korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje; 5.2) uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób.
22	<p>Policz, czy warto!</p> <p>Wprowadzanie serii danych, kopiowanie formuł w arkuszu kalkulacyjnym</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.4) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym.

1	2	3	4
23	<p>Tik-tak, tik-tak</p> <p>Tworzenie formuł daty i obliczanie czasu w arkuszu kalkulacyjnym</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.
24	<p>Orzeł czy reszka?</p> <p>Losowanie danych, korzystanie z funkcji losującej i tworzenie wykresów w arkuszu kalkulacyjnym</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym.
25	<p>Astronomia z komputerem</p> <p>Zwiedzanie komputerowych planetariów – Stellarium i Google Earth</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.

1	2	3	4
26	Blog edukacyjny Prowadzenie bloga edukacyjnego, jako kolejny przykład dzielenia się wiedzą	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 4.2) opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem; 5.2) uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób.
27	Liternet Korzystanie z elektronicznych książek i darmowej literatury zamieszczonej w internecie	1	Uczeń: 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu); 3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje; 3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej; 6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy; 7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.
28	Projekt zespołowy – organizacja Wysyłanie listów z załącznikiem do grupy odbiorców w serwisie Interklasa	1	Uczeń: 1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 2.1) komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety; 2.2) korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych; 5.2) uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień; 7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.

1	2	3	4
29	<p>Projekt zespołowy – realizacja i pokaz</p> <p>Wybór formy projektu, przygotowanie do pokazu, sprawozdanie z prac nad projektem</p>	1	<p>Uczeń:</p> <p>1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</p> <p>1.5) posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;</p> <p>2.1) komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety;</p> <p>2.2) korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych;</p> <p>3.1) wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu);</p> <p>3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;</p> <p>3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;</p> <p>3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej;</p> <p>4.1) tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów);</p> <p>4.2) opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem;</p> <p>4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje;</p> <p>4.4) przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne;</p> <p>5.2) uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień;</p> <p>6.2) korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy;</p> <p>7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób;</p> <p>7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.</p>
30	<p>Moje prace świadczą o mnie</p> <p>Porządkowanie komputerowych prac, tworzenie dokumentu z dostępem do wykonanych prac</p>	1	<p>Uczeń:</p> <p>1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</p> <p>3.3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;</p> <p>3.4) opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej;</p> <p>4.1) tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów);</p> <p>4.2) opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem;</p> <p>4.4) przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne;</p> <p>7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym;</p> <p>7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób;</p> <p>7.3) przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.</p>