

# Rozkład materiału nauczania

## KLASA 6 (32 GODZ.)

### 1. Lekcje z obrazkami (8 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>1. Bezpiecznie z komputerem</b> Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, uzależnienie od komputera i internetu, Dzień Bezpiecznego Internetu	1
<b>2. Logogryfy i krzyżówki</b> Modyfikacja tabeli, przygotowanie listy numerowanej – edytor tekstu, np. Microsoft Word	1
<b>3. Obrazy z ekranu</b> Wykonywanie zrzutów ekranowych, tworzenie instrukcji gry	1
<b>4. Piramida zdrowia</b> Tworzenie infografiki, graficzna prezentacja danych – edytor tekstu, np. Microsoft Word, arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel, edytor grafiki, np. Paint	1
<b>5. Multimedialna instrukcja</b> Opracowanie prezentacji ze zrzutami ekranu i dźwiękiem, zapisanie jej w formie filmu – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	1
<b>6. Porządki</b> Usuwanie zbędnych plików, porządkowanie prac, tworzenie jednego dokumentu z dostępem do wielu prac	1
<b>7. Obrazki z figur</b> Tworzenie rysunków z figur geometrycznych – edytor grafiki wektorowej, np. Inkscape	1
<b>8. Wektorowe zaproszenie</b> Pisanie tekstów, zamiana fotografii na grafikę wektorową – edytor grafiki wektorowej, np. Inkscape	1

### 2. Lekcje z algorytmami (8 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>9. Ukryte liczby</b> Analiza zadania, algorytm znajdowania elementu największego i najmniejszego w danym zbiorze	1
<b>10. Poszukaj minimum</b> Stosowanie typu danych w postaci listy, algorytm znajdowania najmniejszej wartości – środowisko Scratch	1
<b>11. Znajdź szóstkę!</b> Algorytm poszukiwania elementu w nieuporządkowanym zbiorze – środowisko Scratch	1
<b>12. Zgadnij liczbę!</b> Strategia zgadywania liczby z podanego zakresu kolejnych liczb, rozbudowana pętla warunkowa – środowisko Scratch	1
<b>13. Czy komputer zna tabliczkę mnożenia?</b> Algorytm mnożenia dwóch liczb, tworzenie nowego bloku z obliczeniami – środowisko Scratch	1
<b>14. Czy znasz tabliczkę mnożenia?</b> Tworzenie testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia – środowisko Scratch	1

<b>15. Czy komputer zgadnie liczbę?</b> Przygotowanie gry polegającej na zgadywaniu przez komputer liczby z podanego zakresu kolejnych liczb całkowitych – środowisko Blockly	1
<b>16. Jak to działa?</b> Algorytm pisemnych działań arytmetycznych, wykorzystanie funkcji logicznej <b>JEŻELI</b> – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	1

### 3. Lekcje z liczbami (6 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>17. Policz, czy warto!</b> Wprowadzanie serii danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	1
<b>18. Kto, kiedy, gdzie?</b> Sortowanie, filtrowanie i analizowanie danych – arkusz kalkulacyjny, np. Arkusze Google, Microsoft Excel	1
<b>19. Tik-tak, tik-tak</b> Formaty dat, wykonywanie obliczeń na liczbach reprezentujących daty – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	1
<b>20. Orzeł czy reszka?</b> Wykorzystanie funkcji losujących, prezentacja wyników na wykresie – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	1
<b>21. Liczby z kresek, kreski z liczb</b> Zamiana kodu paskowego na liczby i liczb na kod paskowy	1
<b>22. Kodowanie liter</b> Zamiana liczb na odpowiadające im znaki z klawiatury, odczytywanie kodów QR	1

### 4. Lekcje w sieci (10 godz.)

Tematy lekcji	Liczba godzin
<b>23. Wysłać czy udostępnić</b> Wysyłanie wiadomości do wielu osób i z załącznikami, udostępnianie plików o dużej objętości	1
<b>24. Pomoc z angielskiego</b> Korzystanie z automatycznego tłumacza online, sprawdzanie pisowni w edytorze tekstu	1
<b>25. Akademia matematyki</b> Ćwiczenia z matematyki w Akademii Khana	1
<b>26. Dziel się wiedzą</b> Siostrzane projekty Wikipedii	1
<b>27. Komputery w pracy</b> Zawody, w których niezbędne są kompetencje informatyczne	1
<b>28. Astronomia z komputerem</b> Korzystanie z komputerowych planetariów Stellarium i Google Earth	1
<b>29. Liternet</b> Literatura w internecie, formaty elektronicznych książek	1
<b>30. Słownik terminów komputerowych</b> Wstawianie strony tytułowej do wielostronicowego dokumentu, tworzenie systemu odnośników, numerowanie stron – edytor tekstu, np. Microsoft Word	2
<b>Podsumowanie i ocenianie</b>	1