

ROZKŁAD MATERIAŁU DLA KLASY 4 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Klasa 4. — 32 godziny

Numer lekcji	Temat lekcji	Proponowana liczba godzin
Rozdział 1. Bezpieczna i odpowiedzialna praca z komputerem i w internecie		7
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej	1
2.	Jak działa komputer? Podstawowe elementy i urządzenia dodatkowe	1
3.	Program, system, aplikacja — nasze narzędzia cyfrowe	1
4.	Okna, pliki i katalogi — porządek na komputerze i w chmurze	1
5.	Praca w chmurze — korzystamy z wirtualnego dysku OneDrive, Google Dysk i innych usług	1
6.	Bezpieczeństwo w sieci — hasła, prywatność i cyberhigiena	1
7.	Falszywe wiadomości (fake newsy) i krytyczne myślenie w internecie	
Rozdział 2. Grafika komputerowa i twórczość cyfrowa		6
8.	Uczymy się rysować proste elementy w edytorze grafiki Paint	1.
9.	Rysujemy, wstawiamy tekst, zapisujemy dokument	1
10.	Uczymy się tworzenia kompozycji z użyciem narzędzi programu Paint	1
11.	Tworzymy rysunek w Paint z pomocą AI i przygotowujemy wydruk	1
12.	Kleki — nowe możliwości cyfrowego rysowania online	1
13.	Sztuczna inteligencja (AI) w grafice — jak pomaga w twórczości	1
Rozdział 3. Tekst i wspólna praca online		6
14.	Edytory tekstu — Word i Google Docs	1
15.	Operacje na plikach i katalogach — zapisywanie, organizacja dokumentów i udostępnianie	1
16.	Zaznaczanie, kopiowanie i przenoszenie tekstu	1
17.	Formatowanie tekstu — jak poprawić wygląd dokumentu	1
18.	Tworzymy wspólny dokument — współpraca online nad <i>Kroniką klasy</i>	1
19.	Etykieta cyfrowa — jak współpracować z innymi w dokumencie online	1
Rozdział 4. Nauka pisania i komunikacji cyfrowej		4
20.	Pisanie na klawiaturze komputera — gry i ćwiczenia	1
21.	Przeglądanie stron internetowych — zasady	1
22.	Wyszukiwanie informacji i obrazów w internecie	1
23.	Komunikacja cyfrowa — poczta, komunikatory, spotkania online i netykieta	1
Rozdział 5. Programowanie i rozwiązywanie problemów		8
24.	Roboty, część I — wprowadzenie	1
25.	Roboty, część II — programujemy ruch i taniec robota w OzoBlockly	1
26.	Programowanie w środowisku Scratch — wprowadzenie	1
27.	Tworzenie programu w Scratchu — sterowanie postacią, projekt <i>Zabawa na łące</i>	1
28.	Poznajemy mBlock — programowanie blokowe i roboty	1
29.	mBlock — taniec robota i reakcje na zdarzenia	1
30.	Projekt zespołowy — <i>Cyfrowe rozwiązanie problemu</i>	1
Godziny do dyspozycji nauczyciela		2
31., 32.	To już umiem Moje prace z informatyki	