

Spis treści - klasa 6.

1. Zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem a ochrona środowiska.
2. Ochrona oprogramowania.
3. Kopia zapasowa pliku.
4. Kompresja i dekompresja plików.
5. Adres internetowy.
6. Internet źródłem informacji.
7. Realizacja projektu „Moje miasto w Europie”. /2 godziny lekcyjne
8. Praca z klawiaturą komputera.
9. Rysujemy flagi w programie Paint.
10. Edytor graficzny Paint - ćwiczenia rysunkowe.
11. Edytor graficzny Paint - ćwiczenia rysunkowe na ocenę.
12. Wstawianie i formatowanie tabeli.
13. Zaprojektowanie i opracowanie w edytorze tekstu krzyżówki tematycznej. /2 godziny lekcyjne
14. Poznajemy przydatne opcje programu.
15. Poznajemy ciekawe efekty.
16. Dokumenty wielostronicowe.
17. Urządzenia oparte na technologii komputerowej.
18. Program, język, programowanie. Pierwsze kroki w Logo.
19. Wielokąty foremne - użycie procedury pierwotnej „powtórz”. /2 godziny lekcyjne
20. Programowanie w Scratch. Pierwsze kroki w nowym środowisku.
21. Opracowanie własnego projektu w środowisku Scratch.
22. Proste zastosowania arkusza kalkulacyjnego - funkcja SUMA.
23. Funkcje ŚREDNIA, MINIMUM, MAKSYMUM.
24. Zmiana wyglądu arkusza.
25. Sortowanie danych.
26. Tworzenie wykresu w arkuszu kalkulacyjnym.
27. Drukowanie w arkuszu. Zadania różne. /2 godziny lekcyjne
28. Sprawdź się ... /2 godziny lekcyjne

Razem: 32 godziny