

# ***Rozkład materiału***

## **Lubię to! Podręcznik dla klasy czwartej szkoły podstawowej**

### **1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów (4 h)**

- 1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?
  - 1.2. Od abakusa... Krótko o historii komputera
  - 1.3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz
  - 1.4. Systemowe operacje i szczotka. O systemach, programach i plikach
- Trenuj z Robikiem

### **2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint (8 h)**

- 2.1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów
  - 2.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach
  - 2.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst
  - 2.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe
- Trenuj z Robikiem

### **3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu (4 h)**

- 3.1. W sieci. Wstęp do internetu
  - 3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie
  - 3.3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich
- Trenuj z Robikiem

### **4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu (6 h)**

- 4.1. Pierwsze koty za płyty. Wprowadzenie do programu Scratch
  - 4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią
  - 4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?
- Trenuj z Robikiem

### **5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word (7 h)**

- 5.1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word
  - 5.2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?
  - 5.3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu
  - 5.4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie
  - 5.5. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe
- Trenuj z Robikiem

## **Lubię to! Podręcznik dla klasy piątej szkoły podstawowej**

### **1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word (7 h)**

- 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word
  - 1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel
  - 1.3. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji
  - 1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe
- Trenuj z Robikiem

### **2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch (8 h)**

- 2.1. Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów
  - 2.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?
  - 2.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch
  - 2.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków
- Trenuj z Robikiem

### **3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint (8 h)**

- 3.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?
  - 3.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny
  - 3.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji
  - 3.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji
  - 3.5. Krótka historia. Sterowanie animacją
- Trenuj z Robikiem

### **4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator (6 h)**

- 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji
  - 4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci
  - 4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe
- Trenuj z Robikiem

## **Lubię to! Podręcznik dla klasy szóstej szkoły podstawowej**

### **1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel (6 h)**

- 1.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel
- 1.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych
- 1.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel
- 1.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów

Trenuj z Robikiem

### **2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji (8 h)**

- 2.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci
- 2.2. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie
- 2.3. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów
- 2.4. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe

Trenuj z Robikiem

### **3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch (8 h)**

- 3.1. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch
- 3.2. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby
- 3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?
- 3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha

Trenuj z Robikiem

### **4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP (7 h)**

- 4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw
- 4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć
- 4.3. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe

Trenuj z Robikiem

## **Lubię to! Podręcznik dla klasy siódmej szkoły podstawowej**

### **1. Komputer (4 h)**

- 1.1. Komputer i urządzenia cyfrowe
- 1.2. Program komputerowy i przepisy prawa
- 1.3. Porządkowanie i ochrona dokumentów

### **2. Grafika komputerowa (4 h)**

- 2.1. Dokument komputerowy w edytorze grafiki
- 2.2. Kompozycje graficzne w programie GIMP

### **3. Internet (3 h)**

- 3.1. Internet jako źródło informacji
- 3.2. Sposoby komunikowania się za pomocą internetu

### **4. Algorytmika i programowanie (11 h)**

- 4.1. Sposoby przedstawiania algorytmów
- 4.2. Programowanie i techniki algorytmiczne
- 4.3. Programowanie w języku Scratch
- 4.4. Tworzenie gry – projekt
- 4.5. Programowanie w języku Logo

### **5. Praca z dokumentem tekstowym (10 h)**

- 5.1. Tworzenie dokumentu tekstowego
- 5.2. Opracowywanie tekstu
- 5.3. Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu
- 5.4. Więcej o opracowywaniu tekstu
- 5.5. Praca z dokumentem wielostronicowym
- 5.6. Projekty grupowe

## **Lubię to! Podręcznik dla klasy ósmej szkoły podstawowej**

### **1. Algorytmika i programowanie (11 h)**

- 1.1 Zapisywanie algorytmów na liczbach naturalnych w języku Scratch
- 1.2 Algorytmy wyszukiwania i porządkowania
- 1.3 Wprowadzenie do programowania w języku C++
- 1.4 Stosowanie funkcji i tablic do zapisania algorytmów porządkowania i wyszukiwania w języku C++
- 1.5 Wprowadzenie do programowania w języku Python
- 1.6 Stosowanie funkcji i list do zapisania algorytmów porządkowania i wyszukiwania w języku Python

### **2. Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym (11 h)**

- 2.1 Komórka, adres, formuła
- 2.2 Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego
- 2.3 Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje
- 2.4 Więcej o pracy w arkuszu kalkulacyjnym
- 2.5 Przedstawianie danych w postaci wykresu
- 2.6 Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych
- 2.7 Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego
- 2.8 Dokumentacja imprezy sportowej – projekt

### **3. Internet (5 h)**

- 3.1 Tworzenie strony internetowej z wykorzystaniem języka HTML
- 3.2 Systemy zarządzania treścią
- 3.3 Podróż z internetem dookoła świata – projekt

### **4. Projekty multimedialne (3 h)**

- 4.1. Prezentacje multimedialne i filmy
- 4.2. Historia i rozwój informatyki – projekt