

# Rozkład materiału nauczania w klasie 7

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania z podstawy programowej
<b>1. KOMPUTER (4 GODZINY)</b>		
1.1. Komputer i urządzenia cyfrowe	2	I.3, I.5, III.2, V.1
1.2. Program komputerowy i przepisy prawa	1	III.3, V.1-3
1.3. Porządkowanie i ochrona dokumentów	1	III.3, V.1
<b>2. GRAFIKA KOMPUTEROWA (4 GODZINY)</b>		
2.1. Dokument komputerowy w edytorze grafiki	2	II.3, II.4, III.2, III.3
2.2. Kompozycje graficzne w programie GIMP	2	II.3, III.2
<b>3. INTERNET (3 GODZINY)</b>		
3.1. Internet jako źródło informacji	2	III.1, II.5, V.1-3
3.2. Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą Internetu	1	II.3, II.5, IV.1, V.3
<b>4. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE (11 GODZIN)</b>		
4.1. Sposoby przedstawiania algorytmów	1	I.1, I.4
4.2. Programowanie i techniki algorytmiczne	2	I.1, I.4, II.1
4.3. Programowanie w języku Scratch	4	II.1, II.2
4.4. Tworzenie gry – projekt	1	II.1, II.2, II.5, IV.1
4.5. Programowanie w języku Logo	3	II.1, II.2
<b>5. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM (10 GODZIN)</b>		
5.1. Tworzenie dokumentu tekstowego	1	II.3, III.2, III.3
5.2. Opracowywanie tekstu	2	II.3, III.2, III.3
5.3. Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu	2	II.3, II.4, III.2, III.3
5.4. Więcej o opracowywaniu tekstu	2	II.3, II.4, III.2
5.5. Praca z dokumentem wielostronicowym	2	II.3, III.2
5.6. Projekty grupowe	1	II.3, II.4, III.2, IV.2, V.2, V.3