

8.1. Klasa 4

Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
Rozdział 1. „Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem”				
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej	1	I.1.; II.3a; III.2a, 2d; IV.2, 3; V.1 - 3.	Regulamin szkolnej pracowni komputerowej
2.	Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze	1	II.3a, 3b, 4; III.1, 2; IV.2, 3; V.1, 2.	
3.	Poznajemy nasze miejsce pracy	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2.	
4.	Okna, pliki i katalogi	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2.	
Rozdział 2. „Internet”				
5.	Przeglądanie stron internetowych	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
6.	Wyszukiwanie informacji w internecie	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
7.	Komunikowanie się za pomocą komputera	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
8.	Komunikator internetowy. Projekt grupowy Z życia szkoły	1	I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Aparat fotograficzny lub smartfon, tablet
9.	Projekt grupowy Wokół nas	1	I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
10.	Edukacja w internecie	1	I.1, 2, 3; II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Scratch
11.	Edukacja w internecie — projekt Zabawa na łące	1	I.1, 2, 3; II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
Rozdział 3. „Nauka pisania na klawiaturze komputera”				
12.	Pisanie na klawiaturze komputera	1	II.4, III.1b, 2c, 2d.	
13.	Ćwiczenia do nauki pisania	1	II.4, III.1b, 2c, 2d;	Internet

Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
			IV.1; V.1, 2.	
Rozdział 4. „Grafika komputerowa”				
14.	Edytory graficzne — wprowadzenie	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	Tux Paint; Leah’s Farm Coloring Book
15.	Uczymy się rysować proste elementy	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	Drawing for Children
16.	Otwieranie pliku, modyfikacja, wstawianie tekstu	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
17.	Rysowanie — kompozycja tematyczna Na łące	1	I.1a,2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
18.	Edytor graficzny Paint	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
19.	Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
20.	Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
Rozdział 5. „Edytory tekstu”				
21.	Edytory tekstu — wprowadzenie	1	I.2b; II.3b, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
22.	Pliki i katalogi — najważniejsze czynności	1	I.2b; II.3b, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
23.	Blok tekstu — podstawowe operacje	1	I.2b; II.3b, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
24.	Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego	1	I.2b; II.3b, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
25.	Akapit, wyrównanie tekstu	1	I.2b; II.3b, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
26.	Realizacja projektu grupowego Kronika klasy	1	I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	Aparat fotograficzny lub smartfon, tablet
Rozdział 6. „Komputer w naszym otoczeniu”				
27.	Komputery wokół nas	1	I.1a, 2a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1a, 1b, 2; IV.1, 2, 3.; V.1-3.	Aparat fotograficzny lub smartfon, tablet

Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
28.	Realizacja projektu grupowego Komputer w naszym otoczeniu	1	I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d; IV; V.1-3.	
Rozdział 7. „Komputer w edukacji i rozrywce”				
29.	Multimedialne programy edukacyjne	1	I.; II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Programy Baltie i Stykz oraz szkolne zasoby programów edukacyjnych
30.	Rozrywka z komputerem — zabawy z fotografią	1	I.; II.1, 2, 4, III.1, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Aparat fotograficzny, smartfon lub tablet
Podsumowanie i ocenianie		2		
Razem		32		

8.2. Klasa 5

Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
Rozdział 1. „Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem”				
1.	Zaczynamy...	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1-3; V.1-3.	Regulamin szkolnej pracowni komputerowej
2.	O początkach informatyki	1	II. 3a, 3b; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Internet
3.	Projekt grupowy — Komputer na przestrzeni ostatnich lat	1	I.3; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Aparat fotograficzny lub smartfon, tablet
4.	Projekt grupowy — Bezpieczny komputer	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
Rozdział 2. „Internet”				
5.	Bezpieczny internet. Wyszukiwanie informacji w internecie	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
6.	Poznajemy zasoby internetu	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	

Numery lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
7.	Projekt grupowy — Region Polski, w którym mieszkam	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Aparat fotograficzny lub smartfon, tablet
8.	Wysyłanie i odbieranie wiadomości za pomocą poczty elektronicznej	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Projekt grupowy — Region Polski, w którym mieszkam
Rozdział 3. „Nauka pisania na klawiaturze komputera”				
9.	Pisanie na klawiaturze komputera	1	II.4, III.1b, 2c, 2d; IV.1; V.1, 2.	
Rozdział 4. „Grafika komputerowa”				
10.	Tajemnicze rysunki — sztuczki rysunkowe	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
11.	Projekt grupowy — Portret naszej klasy	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	„Portret” graficzny
12.	Tekst rysunkiem, rysunek tekstem	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
13.	Zmieniamy kształt krzywej	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
14.	Komputerowe rysunki — odbicie lustrzane, krzywa	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	
15.	Malarskie fantazje	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	Opracowanie tła dla duszka do projektu Kot goni mysz
Rozdział 5. „Edytory tekstu”				
16.	Tworzymy listy numerowane i punktowane, sortujemy dane	1	I.1a, 2a, 2b,3; II.3b, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	
17.	Wstawiamy grafiki do dokumentu tekstowego	1	I.1a, 2a, 2b,3; II.3b, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4.; V.1, 2.	
18.	Projekt grupowy — Portret naszej klasy	1	II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	„Portret” tekstowy — ozdobne napisy i kształty
Rozdział 6. „Animacje komputerowe i programowanie”				
19.	Modyfikujemy kostium i animujemy duszka	1	I.1, 2, 3; II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3;	Scratch

Numery lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
			V.1, 2.	
20.	Rysujemy labirynt	1	I.1, 2, 3; II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
21.	Projekt gry Kot goni mysz	1	I.1, 2,3; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
Rozdział 7. „Komputer w naszym otoczeniu”				
22.	Komputery wokół nas	1	II.3a, 3b, 4; III.2; IV.2, 4.	
Rozdział 8. „Poznajemy przydatne programy”				
23.	Kalkulator	1	I.2a; II.3, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3. V.1, 2.	Kalkulacja kosztów wycieczki klasowej
24.	Nagrywamy filmy korzystając z urządzeń mobilnych	1	II.4; III.; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	Smartfon, tablet
Rozdział 9. „Prezentacja multimedialna”				
25.	Prezentacja multimedialna — wprowadzenie	1	I.1a, 2a, 2b, 3; II.3b, 3d, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	
26.	Tworzenie prostej prezentacji — korzystanie z szablonów	1	I.1a, 2a, 2b,3; II.3b, 3d, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	
27.	Ruch na slajdach	1	I.1a, 2a, 2b,3; II.3b, 3d, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	
28.	Samodzielne wykonanie prezentacji na wybrany temat	1	I.1a, 2a, 2b,3; II.3b, 3d, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	
Rozdział 9. „Arkusze kalkulacyjne”				
29.	Arkusze kalkulacyjne — pierwsze kroki	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	
30.	Proste zastosowania arkusza kalkulacyjnego — działania arytmetyczne	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	
Podsumowanie i ocenianie		2		
Razem		32		

8.3. Klasa 6

Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
Rozdział 1. „Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem”				
1.	Zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem a ochrona środowiska	1	I.3; II.3a, 3b, 3d; III.1b, 2; IV.1 - 3; V.	Gazetka szkolna – motyw ochrony środowiska
2.	Ochrona oprogramowania	1	I.3; II.3a, 3b, 3d; III.1b, 2; IV.1 - 3; V.	
3.	Kopia zapasowa pliku	1	I.3; II.3a, 3b, 3d; III.1b, 2; IV.1 - 3; V.	Gazetka szkolna - rebus
4.	Kompresja plików	1	I.3; II.3a, 3b, 3d; III.1b, 2; IV.1 - 3; V.	
Rozdział 2. „Internet”				
5.	Adres internetowy	1	II.3a, 3b, 3d, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
6.	Internet źródłem informacji	1	II.3a, 3b, 3d, 4; III.1b, 2; IV.1-3; V.1, 2.	Projekt Zoo
7.	Instalowanie i odinstalowanie programu, czatowanie	1	II.3a, 3b, 3d, 4; III.1b, 2; IV.1-3; V.1-4.	Projekt Jak żyją dzieci w innych krajach?
8.	Realizacja projektu grupowego Moja szkoła w Europie	1	II.3a, 3b, 3d, 4; III.1b, 2; IV.1, 2, 3; V.1-4.	
Rozdział 3. „Nauka pisania na klawiaturze komputera”				
9.	Praca z klawiaturą komputera	1	II.4, III.1b, 2c, 2d; IV.3; V.1, 2.	
Rozdział 4. „Grafika komputerowa”				
10.	Rysujemy flagi w programie Paint	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.3, 4; V.1, 2., 4	Paint
11.	Projektujemy znak graficzny w programie Open Office Draw	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.3, 4; V.1, 2., 4.	Open Office Draw
12.	Wykonujemy zaproszenia i dyplomy w edytorze graficznym ArtRage	1	I.2b; II.3a, 4; III.1b, 2a, 2c, 2d; IV.3, 4; V.1, 2, 4.	ArtRage
Rozdział 5. „Edytory tekstu”				
13.	Wstawianie i formatowanie tabeli	1	I.1a, 2b, 3; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.3; V.1, 2, 4.	
14.	Opracowanie krzyżówki	1	I.1a, 2b, 3; II.3a, 3b, 4; III.1b,	

Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
			2; IV.3; V.1, 2, 4.	
15.	Poznajemy przydatne i ważne opcje programu	1	I.1a, 2a, 2b,3; II.3b, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3, 4; V.1, 2.	Scratch – projekt mały słownik ortograficzny
16.	Poznajemy ciekawe efekty	1	I.1a, 2b, 3; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.3; V.1, 2, 4.	Dokumenty użytkowe
17.	Dokumenty wielostronicowe	1	I.1a, 2b, 3; II.3a, 3b, 4; III.1b, 2; IV.3; V.1, 2, 4.	Gazetka szkolna
Rozdział 6. „Komputer w naszym otoczeniu”				
18.	Urządzenia oparte na technologii komputerowej	1	II.3a, 3b, 3d, 4; III.1, 2a, 2c, 2d; IV.2, 4.	
Rozdział 7. „Prezentacja multimedialna”				
19.	Modyfikujemy obiekty graficzne	1	I.; II.1, 2, 3d, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2, 4.	Projekt Pory roku
20.	Animacja niestandardowa	1		Ścieżki ruchu
21.	Przygotowanie projektu grupowego Kronika klasy	1	I.; II.1, 2, 3d, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2, 4.	
Rozdział 8. „Tworzymy proste animacje”				
22.	Pierwsze kroki w nowym środowisku	1	I.; II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	Baltie
23.	Opracowanie prostego projektu	1	I.; II.1, 2, 4; III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1, 2.	
Rozdział 9. „Arkusze kalkulacyjne”				
24.	Proste zastosowania arkusza kalkulacyjnego — funkcja ŚREDNIA	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2, 4.	
25.	Funkcje MIN, MAX	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2, 4.	
26.	Zmiana wyglądu arkusza	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2, 4.	
27.	Sortowanie danych	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2, 4.	
28.	Tworzenie prostego wykresu	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2, 4.	
29.	Ustawienie wydruku, drukowanie gotowych prac	1	II.3c, 4; III.1b, 2c, 2d; IV.2, 3; V.1, 2,	

Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi
			4.	
Rozdział 10. „Sprawdź, czy umiesz...”				
30.	Sprawdź się...	1		
Podsumowanie i ocenianie		1		
Razem		31		

8.4. Klasa 7

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi Nr lekcji w podręczniku
Rozdział 1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów				
1.	Zrozumieć, przeanalizować i rozwiązać. Algorytmy i sposoby ich zapisywania	1	I.1, I.5, III.3, IV.1	Lekcja 1
2.	Rodzaje algorytmów	1	I.1, I.5, III.3, IV.1	Lekcja 2
3.	Stosowanie programu JavaBlock do demonstracji działania algorytmów	1	I.1, I.4, II.1, III.3, IV.1	Lekcja 3
4.	Przetwarzanie informacji przez komputer. Komputerowe reprezentacje danych	1	I.3, III.3	Lekcja 4
5. Podsumowanie rozdziału 1. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
Rozdział 2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych				
6.	Animacje postaci, czyli jak programować w Scratchu	1	I.4, I.5, II.2, III.3, IV.1	Lekcja 5
7.	Programowanie zdarzeń w programie Scratch	1	I.4, I.5, II.2, III.3, IV.1	Lekcja 6
8.	Jak zaprojektować komiks w programie Scratch?	1	I.4, I.5, II.1, II.2, III.3, IV.1	Lekcja 7
9.	Ciekawe projekty w programie Scratch	1	I.4, I.5, II.1, II.2, III.3, IV.1	Lekcja 8
10.	Wprowadzenie do programowania w języku Python	1	II.1, III.3, IV.1	Lekcja 9
11.	Ćwiczenia w programowaniu z wykorzystaniem języka Python	1	I.2a, II.1, III.3, IV.1	Lekcja 10
12.	Jak rozwiązywać problemy w wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego	1	I.4, I.5, II.3c, III.3, IV.1,	Lekcja 11
13.	Prezentowanie danych i wyników w postaci wykresu	1	I.4, I.5, II.3c, III.3, IV.1,	Lekcja 12
14.	Kalkulujemy koszty wycieczki klasowej, czyli jak rozwiązywać problemy z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego	1	I.4, I.5, II.3c, III.3, IV.1,	Lekcja 13
15.	Wykorzystanie arkusza	1	I.4, I.5, II.3c, III.3,	Lekcja 14

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi Nr lekcji w podręczniku
	kalkulacyjnego do rozwiązywania problemów z zakresu różnych przedmiotów		IV.1,	
16. Podsumowanie rozdziału 2. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
Rozdział 3. Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych				
17.	Projektujemy gazetkę szkolną – opracowanie i realizacja projektu	2	II.3b, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.2, V.2	Lekcja 15
18.	Projektujemy kolaż do gazetki szkolnej za pomocą programu graficznego GIMP	1	II.2a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.2, V.2	Lekcja 16
19.	Jak korzystać z wirtualnego dysku OneDrive?	1	II.3, II.4, III.3	Lekcja 17
20.	Przechowywanie, przeglądanie, udostępnianie i publikowanie gazetki z wykorzystaniem chmury	1	II.3b, II.4, III.3, IV.1, V.1	Lekcja 18
21.	Jak korzystać z otwartych zasobów sieci? Praca synchroniczna w chmurze	1	II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2, V.3	Lekcja 19
22.	Projektujemy zaproszenie. Korzystanie z edytora tekstu Word czy praca w chmurze?	1	II.3b, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2	Lekcja 20
23.	Grafika w zaproszeniu – fotomontaż w programie graficznym GIMP	1	II.3a, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2	Lekcja 21
24.	Realizacja projektu „Moja miejscowość dawniej i dziś” – tworzenie multimedialnej prezentacji. Gromadzenie selekcyjonowanie i przetworzenie informacji	2	I.5, II.3d, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2	Lekcja 22
25. Podsumowanie rozdziału 3. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
Rozdział 4. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Przestrzeganie prawa i zasad BHP				
26.	Budowa i funkcje sieci komputerowej	1	III.1, III.3	Lekcja 23
27.	Korzystamy z urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji	1	III.2, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2	Lekcja 24
28.	Bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość oraz własność intelektualna	1	III.3, IV.2, V.1, V.2, V.3	Lekcja 25
29.	Rozwój informatyki na przestrzeni lat. Przykłady zastosowań	1	I.5, III.3, IV.3, IV.4	Lekcja 26

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi Nr lekcji w podręczniku
30. Podsumowanie rozdziału 4. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
Razem		32 godz.		

8.5. Klasa 8

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi Nr lekcji w podręczniku
Rozdział 1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów				
1.	Algorytmy wyszukiwania i porządkowania	1	I.2b, III.3, IV.1	Lekcja 1
2.	Rozwiązywanie problemów z JavaBlock	2	I.1, I.4, III.3, IV.1	Lekcja 2
3.	Iteracje w rozwiązywaniu problemów, czyli jak przedstawić algorytm Euklidesa	1	I.1, I.2a, I.4, III.3, IV.1	Lekcja 3
Podsumowanie rozdziału 1. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
Rozdział 2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych				
6.	Animowana kartka z życzeniami – programowanie w Scratch	1	I.4, II.2, III.3, IV.1	Lekcja 4
7.	Programujemy grę w Scretchu	2	I.4, II.2, III.3, IV.1	Lekcja 5
8.	Tworzymy i testujemy programy w Python	1	I.2a, I.4, II.1, III.3, IV.1	Lekcja 6
9.	Wykorzystanie Pythona do prezentacji działania algorytmów	1	I.2a, I.4, II.1, III.3, IV.1	Lekcja 7
10.	Porządkowanie danych w arkuszu kalkulacyjnym, czyli na czym polega sortowanie i filtrowanie	1	I.1, I.4, II.3c, II.4, III.3	Lekcja 8
11.	Stosowanie funkcji w arkuszu kalkulacyjnym	1	I.4, II.3c, II.4, III.3,	Lekcja 9
12.	Rozwiązywanie problemów w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem chmury	1	I.1, I.4, II.3c, II.4, III.3, IV.1	Lekcja 10
13.	Graficzna prezentacja danych i wyników w arkuszu kalkulacyjnym	1	II.3c, II.4, III.3, IV.1	Lekcja 11
14.	Projektowanie szkolnej witryny internetowej. Podstawy języka HTML	2	I.5, II.3e, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, IV.4, V.2	Lekcja 12
15. Podsumowanie rozdziału 2. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
Rozdział 3. Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych				
16.	Tworzymy reklamę o szkole – projekt grupowy	2	I.5, II.3b, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.2	Lekcja 13

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Zapis z podstawy programowej	Uwagi Nr lekcji w podręczniku
17.	Wykorzystanie w reklamie efektu przenikania zdjęć	1	I.5, II.3a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.4, V.2	Lekcja 14
18.	Na czym polega optymalizacja plików graficznych – obróbka cyfrowa grafiki	1	I.5, II.3a, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.4, V.2	Lekcja 15
19.	Współtworzenie dokumentów wielostronicowych – realizacja projektu w chmurze	1	I.5, II.3b, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.2	Lekcja 16
20.	Nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów	1	I.5, II.3a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.4, V.2	Lekcja 17
21	Praca nad projektem – Miejsca w Polsce, które warto odwiedzić	2	I.5, II.3d, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.2	Lekcja 18
22. Podsumowanie rozdziału 3. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
Rozdział 4. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Przestrzeganie prawa i zasad BHP				
23.	Posługiwanie się urządzeniami cyfrowymi. Współczesne zastosowania informatyki	1	I.5, III.2, III.3, V.1	Lekcja 19
24.	Ochrona własności intelektualnej – współtworzenie dokumentu w chmurze	1	I.5, II.3b, II.4, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2	Lekcja 20
25.	Kwestie etyczne związane z wykorzystywaniem komputerów i sieci	1	II.3b, II.4, III.3, IV.1, V.1, V.2	Lekcja 21
26. Podsumowanie rozdziału 4. „Projekty, debaty, prezentacje” (1 godzina)				
2 godz. do dyspozycji nauczyciela				
Razem		32 godz.		