

Rozkład materiału dla klasy IV:

Lp	Temat lekcji (1x45 min)
1	Dlaczego uczymy się obsługi komputera? BHP na zajęciach. Kryteria oceny.
2	Od abakusa...Budowa komputera PC. Laptopy, tablety i telefony
3	Malowanie na ekranie – środowisko edytora grafiki.
4	Tworzenie obrazu – „mój Kościół w Przybędzy”
5	Grafika z odbicia lustrzanego – płatek śniegu, łądka, inne.
6	Doskonalenie techniki rysowania – projekt statku.
7	Ptasie trele – wklejanie i obróbka zdjęć
8	Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów
9	W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach
10	Nie tylko pędzlem – pisanie i ilustrowanie tekstu – widokówka Przybędzy;)
11	W sieci. Wstęp do internetu
12	Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie
13	Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich
14	Wprowadzenie do kodowania w programie Scratch
15	Małpie figle. O sterowaniu postacią
16	Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?
17	Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie edytor tekstu (Libre Office)
18	Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?
19	Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu
20	Kolejno odlicz! Style i numerowanie
21	Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe
22	Wielkanocne tradycje – ćwiczenia edycyjne
23	Sprawdzian umiejętności z edytora tekstu.
24	Pozytywna rekreacja a komputer
25	W maju jak w gaju – graficzne impresje – GIMP wprowadzenie
26	Ćwiczymy tworzenie grafiki w programie GIMP
27	Obróbka grafiki w Irfan View
28	Ćwiczymy obróbkę zdjęć w irfanie – stare ale jare fotki rodzinne
29	Sprawdzian umiejętności – zadanie projektowe.
30	Moja ulubiona postać
31	Moja ulubiona gra komputerowa – jak bezpiecznie grać z komputerem
32	Podsumowanie pracy na zajęciach komputerowych – ewaluacja.

Rozkład materiału dla klasy V:

Lp	Temat lekcji (1x45 min)
1	Dlaczego uczymy się obsługi komputera? BHP na zajęciach. Kryteria oceny.
2	Jak działa komputer?
3	Wizytówka i koperta – klawiatura zamiast pióra!
4	Wakacyjna przygoda. Akapity i wiersze.
5	Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word
6	Komórki, do szeregu! Świat tabel
7	Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji
8	Przyrodnicze wędrowki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe
9	Obróbka grafiki - powtórzenie
10	Ćwiczenia w edytorze grafiki – obróbka zdjęć
11	Posługiwanie się skanerem - ćwiczenia
12	Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?
13	Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny
14	Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji

15	Boże Narodzenie w oczach piątoklasisty – tworzenie małej prezentacji
16	Sztuka prezentacji - prezentacje uczniów
17	Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji
18	Krótką historia. Sterowanie animacją
19	Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji
20	Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci
21	Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe
22	
23	
24	
25	Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów
26	W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?
27	Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch
28	Od wielokąta do rozety.
29	
30	Moja ulubiona gra na komputerze – prezentacje uczniów.
31	
32	Podsumowanie pracy na zajęciach komputerowych – ewaluacja.

Rozkład materiału dla klasy VI:

Lp	Temat lekcji (1x45 min)
1	Dlaczego uczymy się obsługi komputera? BHP na zajęciach. Kryteria oceny.
2	Jak działa system komputerowy?
3	O urządzeniach wejścia i wyjścia jeszcze raz.
4	Odwiedzamy świat tabel i wykresów programu. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu arkusz kalkulacyjny
5	Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych
6	Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie arkusz kalkulacyjny
7	Złożone formuły w arkuszu kalkulacyjnym
8	Formuły względne i bezwzględne
9	Wprowadzenie do operatora funkcji w arkuszu kalkulacyjnym
10	Wybrane funkcje - ćwiczenia
11	Ćwiczenia w arkuszu kalkulacyjnym – jedziemy na wycieczkę.
12	Wykresy i ich funkcje w arkuszu
13	Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów. Prezentacja danych
14	Z arkuszem na zakupy świąteczne
15	Ćwiczenia doskonalące w arkuszu
16	Moja ulubiona gra komputerowa – prezentacje uczniów.
17	Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji
18	Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci
19	Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie
20	Chmura w internecie.
21	O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów
22	Malowanie na warstwach. Poznajemy bliżej program GIMP
23	Tort ma warstwy i cebula ma warstwy.
24	O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw
25	Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć
26	Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe.
27	Do biegu, gotowi, start!Komunikaty w programie Scratch
28	Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby
29	Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?
30	Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha
31	Moja ulubiona gra komputerowa – prezentacje uczniów
32	Podsumowanie pracy na zajęciach komputerowych – ewaluacja.

Rozkład materiału dla klasy VII:

Lp	Temat lekcji (1x45 min)	Treści	Uwagi
1	Dlaczego uczymy się informatyki? BHP na zajęciach. Kryteria oceny.	Program nauczania. Zasady BHP. Związki informatyki z rozwojem cywilizacji i innych dyscyplin	Pogadanka
2	Anatomia komputera, czyli jak działa komputer i jego system?	Zapoznanie z zasadą pracy komputera PC i SO Windows.	Pogadanka, prezentacja
3	Internet jako źródło informacji – korzyści i zagrożenia	Sposoby wyszukiwania i gromadzenia za pomocą sieci – zadanie wg karty ćwiczeń n-la.	Pogadanka, ćwiczenia praktyczne
4	Sposoby komunikowania się za pomocą internetu	Posługiwanie się pocztą elektroniczną, i wybranymi komunikatorami (viber, skype)	Ćwiczenia praktyczne
5	Tworzenie strony internetowej z wykorzystaniem języka HTML	Środowisko do tworzenia skryptu HTML. Struktura strony (BAZA, GRAFIKA, INNE) Pierwsze kody źródłowe (znaki i kolory)	Ćwiczenia praktyczne
6		Osadzanie dokumentów tekstowych i grafiki w plikach *.html. Budowa strony o zainteresowaniach ucznia	Ćwiczenia praktyczne (co najmniej trzy podstrony do strony głównej)
7		Ramki i guziki (hiperłącza). Tworzenie kolejnych stron.	Ćwiczenia praktyczne
8		Łączenie wszystkich stron w jedną całość, eliminacje błędów, dodanie grafiki, tekstu, linków do filmów.	Ćwiczenia praktyczne
9		Praca własna nad projektem strony o zainteresowaniach / pasjach.	Ćwiczenia praktyczne
10	Systemy zarządzania stroną – Total Commander i usługa FTP	Sprawne zarządzanie stroną*.html na wybranym free-serwerze. Kopiowanie, nadpisywanie, usuwanie i rejestry wejść.	Ćwiczenia praktyczne
11	Wprowadzenie do rysunku technicznego wspomaganego komputerem	Środowisko programu wspomagającego tworzenie dokumentacji technicznej	Zajęcia przy komputerach z oprogramowaniem edukacyjnym MegaCAD
12	Mega CAD - rysowanie figur płaskich na płaszczyźnie oraz sposoby ich wymiarowania	Rozumienie zasad stosowania modusów i realizacja dokumentacji za pomocą komputera	Ćwiczenia praktyczne. Zapis i wydruk prac – wklejka do zeszytu swojej pracy.
13	Metody kopiowania, trzymowania, obracania i skalowania rysunku	Sporządzenie dokumentacji technicznej wg. ćwiczeń n-la.	Ćwiczenia / Zadania dla uczniów opracowane przez nauczyciela w plikach *.PRT
14	Mała architektura w programie MegaCAD.	Wykonanie projektu zagospodarowania terenu w oparciu o poznane narzędzia MegaCAD.	Ćwiczenia praktyczne. Zapis i wydruk prac – wklejka do zeszytu swojej pracy.
15			
16			
17	Tworzenie dokumentu tekstowego	Powtórzenie zasad redagowania tekstu (akapit, margines, znaki specjalne, nr stron)	Ćwiczenia praktyczne
18	Opracowywanie tekstu w tabelach	Sposoby pisania z użyciem tabel.	Ćwiczenia praktyczne
19	Wstawianie obrazów i innych obiektów do tekstu	Sposoby wklejania grafiki jako obiektu oraz z pliku. Formatowanie.	Ćwiczenia praktyczne
20	Więcej o opracowywaniu tekstu	Życiorys – wersja standard.	Ćwiczenia praktyczne
21	Praca z dokumentem wielostronicowym	Korespondencja seryjna – zasady tworzenia	Pokaz, ćwiczenia praktyczne
22		Korespondencja seryjna – ćwiczenia wg karty pracy n-la.	Ćwiczenia praktyczne
23	Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	Komórka, adres, formuła - powtórzenie z klas młodszych – środowisko pracy Libre CALC oraz podstawowe formuły i funkcje programu	Pokaz, ćwiczenia praktyczne
24	Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego	Ćwiczenia wg karty ćwiczeń nauczyciela.	Ćwiczenia praktyczne

25	Arkusze kalkulacyjny, czyli kalkulacje moich urodzin	Ćwiczenia wg karty ćwiczeń nauczyciela.	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
26	Przedstawianie danych w postaci wykresu	Ćwiczenia wg karty ćwiczeń nauczyciela.	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
27	Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych	Ćwiczenia wg karty ćwiczeń nauczyciela.	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
28	Adresowanie względne i bezwzględne.	Ćwiczenia wg karty ćwiczeń nauczyciela.	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
29	Wybrane funkcje daty i czasu	Ćwiczenia wg karty ćwiczeń nauczyciela.	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
30	Sposoby przedstawiania algorytmów	Przegląd technik algorytmicznych i algorytmów klasycznych. Elementy analizy algorytmów.	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
31	Programowanie i techniki algorytmiczne	Realizacja algorytmów w wybranym języku programowania. Zasady programowania w środowisku Scratch. Dobór struktur danych do rozwiązywanego problemu	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
32	Programowanie w języku Scratch	Napisanie programu w Scratch.	Ćwiczenia praktyczne Indywidualna praca ucznia.
33			
34	Podsumowanie pracy na informatyce – ewaluacja.	Całościowa runda ewaluacyjna realizacji programu w klasie siódmej sp.	Karty ewaluacyjne, pogadanka

Rozkład materiału dla klasy VIII:

Lp	Temat lekcji (1x45 min)	Treści	Uwagi
1	Dlaczego uczymy się informatyki? BHP na zajęciach. Kryteria oceny.	Program nauczania. Zasady BHP. Związki informatyki z rozwojem cywilizacji i innych dyscyplin	Pogadanka, film.
2	Komputer i jego podzespoły, zasada działania i konfiguracja bios	Prezentacja podzespołów komputera PC. Opis i zasada działania.	Opis, prezentacja.
3	Zarządzanie informacją SO WIN	Struktury katalogowe, pliki i ich znaczenie	Prezentacja, zadanie praktyczne (struktury katalogów, zabezpieczanie - uprawnienia)
4	Optymalizacja pracy SO - narzędzia diagnostyczne i ich obsługa.	Sposoby optymalizowania SO, narzędzia diagnostyczne i ich obsługa	Pokaz, ćwiczenia praktyczne
5	Archiwizacja – bezpieczeństwo danych – WinRAR, WinZip.	Prawidłowe archiwizowanie danych, dobór narzędzi.	Pokaz, ćwiczenia praktyczne
6	Obróbka grafiki - ćwiczenia	Utrwalenie dotychczasowych umiejętności w zakresie obróbki zdjęć w wybranym programie np. IrfanView	Pokaz, ćwiczenia praktyczne
7	Tworzymy prezentację multimedialną – moja przybłędzka szkoła	Utrwalenie dotychczasowych umiejętności w zakresie tworzenia prezentacji w oparciu o Libre IMPRESS.	Pokaz, ćwiczenia praktyczne
8	Konwersja plików dźwiękowych – z mp3 za pan brat;)	Sposoby konwertowania plików dźwiękowych (wav-mp3 i innych) za pomocą programu CD-EX.	Pokaz, ćwiczenia praktyczne
9	Wprowadzenie do tworzenia filmu – od pomysłu do realizacji.	Sposoby tworzenia oraz zgrywania materiałów do filmu (film, zdjęcia i muzyka) na przykładzie programu Studio 11 QUICK	Pokaz, ćwiczenia praktyczne

10	Tworzymy ścieżkę zdjęciową do filmu	Umiejętność tworzenia ścieżek zdjęciowych, cięcia, wklejenia, nagłówki, teksty.	<i>Pokaz, ćwiczenia praktyczne</i>
11	Tworzymy ścieżkę dźwiękową do filmu	Umiejętność tworzenia ścieżek dźwiękowych, cięcia, wklejenia, nagłówki, teksty.	<i>Pokaz, ćwiczenia praktyczne</i>
12	Realizacja obu ścieżek filmowych	Łączenie ścieżek zdjęciowych i dźwiękowych. Własne narracje,	<i>Pokaz, ćwiczenia praktyczne</i>
13	Opisy do ścieżek filmowych i przejścia.	Poznanie sposobów tworzenia przejść i zapisywanie w formatach (jakość a rozmiar).	<i>Pokaz, ćwiczenia praktyczne</i>
14	Prezentacje prac uczniów.	Prezentacja filmów 5 min. opracowanych przez uczniów na dany temat. Najlepsze prace publikowane na stronie szkoły.	<i>Prezentacja, pogadanka</i>
15	Boże Narodzenie w oczach ósmoklasisty – film	Autorskie podejście młodzieży Tworzenie filmu w grupach 2-3 osobowych.	<i>ćwiczenia praktyczne</i>
16	krótkometrażowy.	Prezentacja na forum szkoły.	<i>Prezentacje</i>
17	Wprowadzenie do projektowania w programie MegaCAD	Środowisko programu wspomagającego tworzenie dokumentacji technicznej	<i>Prezentacja multimedialna Zajęcia przy komputerach z oprogramowaniem edukacyjnym MegaCAD</i>
18	Mega CAD - rysowanie figur płaskich na płaszczyźnie oraz sposoby ich wymiarowania	Rozumienie zasad stosowania modusów i realizacja dokumentacji za pomocą komputera	<i>Ćwiczenia praktyczne. Zapis i wydruk prac – wklejka do zeszytu swojej pracy.</i>
19	Mega CAD – przekroje.	Sposoby tworzenia przekroju. Odbicia lustrzane i kreskowanie z trymowaniem	<i>Ćwiczenia praktyczne. Zapis i wydruk prac – wklejka do zeszytu swojej pracy.</i>
20	Metody kopiowania, trymowania, obracania i skalowania rysunku	Sporządzenie dokumentacji technicznej wg. ćwiczeń n-la.	<i>Ćwiczenia / Zadania dla uczniów opracowane przez nauczyciela w plikach *.PRT</i>
21	Aksonometria – czyli technika	Sporządzenie dokumentacji technicznej wg. ćwiczeń n-la	<i>Ćwiczenia / Zadania dla uczniów opracowane przez nauczyciela w plikach *.PRT</i>
22	CAD „2,5 D”		
23	Rysunek budowlany w Mega CAD	Sporządzenie dokumentacji technicznej pokoju lub mieszkania lub małej architektury	Wybór w zależności od zaawansowania i zainteresowania przez uczniów programem. np. Grupa chłopców rysuje wybrany przedmiot (krzesło, szafa itp). Grupa dziewcząt mała architektura (plan ogródka)
24	plan poziomy mieszkania - instalacje mieszkaniowe (wodno – kan., elektryczna i gazowa)	W domu lub w szkole po lekcjach: Wykonanie zadania – projekt wytworu techniki wraz z wymiarowaniem i opisem. Wydruk w Mega-Plot A4.	
25	Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego w praktyce	Doskonalenie pracy w arkuszu kalkulacyjnym – ćwiczenia wg karty pracy/plików - ćwiczeń opracowanych przez nauczyciela.	<i>Ćwiczenia praktyczne</i>
26	Dokumentacja wycieczki klasowej – projekt arkusza.	Opracowanie kosztorysu dwudniowej wycieczki klasowej do Zakopanego. Prezentacja danych w tabeli i na wykresie	<i>Ćwiczenia praktyczne</i>
27	Algorytmy wokół nas - Algorytmy wyszukiwania i porządkowania	Powtórzenie istoty / budowy algorytmu oraz celów jaki towarzyszą tworzeniu nowych aplikacji.	<i>Prezentacja, pogadanka, film.</i>
28	Historia i rozwój informatyki – projekt	Indywidualnie lub grupy 2 osobowe tworzą prezentacje w oparciu o otrzymane tematy	<i>Pokaz prezentacji</i>
29	Wprowadzenie do programowania w języku C++	Poznanie środowiska aplikacji do programowania C++.	<i>Pokaz. Ćwiczenia praktyczne</i>
30		Napisanie pierwszego programu.	<i>Ćwiczenia praktyczne</i>
31		Doskonalenie umiejętności w tworzeniu prostych aplikacji za pomocą C++.	<i>Ćwiczenia praktyczne</i>
32	Stosowanie funkcji i tablic do zapisania algorytmów porządkowania i wyszukiwania w języku C++	Umiejętność stosowania poznanych funkcji i tablic w praktyce.	<i>Ćwiczenia praktyczne</i>
33		Doskonalenie umiejętności w tworzeniu algorytmów porządkowania i wyszukiwania	<i>Ćwiczenia praktyczne</i>
34	Podsumowanie pracy na informatyce – ewaluacja.	Całościowa runda ewaluacyjna realizacji programu w klasie ósmej sp.	<i>Karty ewaluacyjne, pogadanka</i>