

Proporcje podziału godzin na poszczególne bloki

Blok	Liczba godzin	
	I rok	II rok
Na dobry początek	7	–
Internet i gromadzenie danych	6	2
Multimedia	5	3
Edytory tekstu i grafiki	6	4
Arkusze kalkulacyjny	7	4
Algorytmika i modelowanie	–	8
Zarządzanie informacją	–	10

Tematyka lekcji. Rok I

Numer lekcji	Temat lekcji	Realizacja punktów <i>Podstawy programowej</i>
1.	Przepisy BHP na lekcjach informatyki. Omówienie programu nauczania	1.3; 1.5; 2.2
2.	Wyszukiwanie i uruchamianie oprogramowania	1.3; 1.4; 1.5; 4.2
3.	Wyszukiwanie informacji i praca w Intranecie	1.3; 1.4; 1.5; 2.2
4.	Formaty plików	1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 4.1
5.	Bezpieczna praca przy komputerze	1.1; 2.3; 7.1; 7.2; 7.3
6.	Systemy operacyjne	1.1; 1.2; 1.6; 2.3; 6.2; 7.1; 7.2; 7.3
7.	Kompresja zasobów	1.3; 1.4; 1.5; 1.6; 2.2; 2.3; 6.1; 7.1; 7.3
8.	Internet i oprogramowanie służące do jego przeglądania	1.3; 1.4; 1.5; 1.6; 2.1
9.	Portale internetowe	1.3; 1.4; 1.5; 1.6; 2.1; 2.2; 7.1; 7.2
10.	Poczta elektroniczna	1.3; 1.5; 1.6; 2.1; 3.1; 3.4; 7.1; 7.2; 7.3
11.	Wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne	1.5; 2.1; 3.1; 3.3; 3.4
12.	Wyszukiwarki internetowe	1.5; 1.6; 2.2; 2.3
13.	Sposoby wyszukiwania informacji	1.4; 1.5; 1.6; 2.2
14.	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia	1.4; 1.5; 1.6; 2.1; 2.3; 4.7; 7.1
15.	Plan prezentacji	2.2; 2.3; 4.6; 6.4; 7.1
16.	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej	2.2; 2.3; 4.6; 4.7; 6.1; 6.4; 7.1; 7.2; 7.3
17.	Prezentacja z hiperłączami	1.5; 2.2; 2.3; 4.6; 4.7; 6.4
18.	Nagrywamy dźwięk do prezentacji	1.2; 1.6; 4.7;
19.	Poprawne redagowanie tekstu	1.6; 2.1; 2.2; 2.3; 4.2; 4.6
20.	Tabela – redagujemy krzyżówkę	2.1; 2.2; 2.3; 3.3; 4.2; 4.6; 6.4

Numer lekcji	Temat lekcji	Realizacja punktów <i>Podstawy programowej</i>
21.	Formatowanie tabeli	1.5; 2.3; 4.2; 4.5; 4.6
22.	Listy numerowane i wypunktowane – budowa komputera	1.1; 2.2; 4.2; 4.6; 6.1
23.	Programy do tworzenia grafiki	1.4; 2.1; 4.1
24.	Przekształcenia grafiki	1.6; 2.2; 2.3; 4.1; 4.6
25.	Podstawy arkusza kalkulacyjnego	4.3; 6.2; 6.3
26.	Wprowadzanie i formatowanie danych w arkuszu	2.1; 4.4; 4.3; 6.2; 6.3
27.	Projektowanie rozwiązań w arkuszu kalkulacyjnym	4.3; 4.4; 5.3; 6.2
28.	Graficzna prezentacja danych w arkuszu	2.1; 4.4; 6.4
29.	Adresowanie względne i bezwzględne	1.6; 2.3; 4.3; 6.2; 6.4
30.	Zastosowanie funkcji MAX i MIN	2.1; 2.3; 4.3; 4.4; 4.5; 5.5; 6.2
31.	Wykresy i sposoby ich formatowania	2.1; 4.4

Tematyka lekcji. Rok II

Numer lekcji	Temat lekcji	Realizacja punktów <i>Podstawy programowej</i>
32.	BHP na lekcjach informatyki. Omówienie programu nauczania	1.5
33.	Wykorzystanie hiperłączy w prezentacji	1.1; 2.2; 2.3; 4.7; 6.3; 6.4
34.	Pokaz prezentacji	4.7
35.	Co to jest algorytm?	1.5; 5.1
36.	Proste algorytmy	5.1; 5.2; 5.4
37.	Podstawy programowania	5.5; 6.1; 6.3
38.	Piszemy proste programy	5.5
39.	Współrzędne i tablica plików w Baltie 3	5.5
40.	Proste animacje	5.5
41.	Tworzymy dokument wielostronicowy	1.5; 2.2; 2.3; 4.2; 4.6; 7.2; 7.3
42.	Formatowanie dokumentów wielostronicowych	2.1; 4.2; 4.6; 7.2; 7.3
43.	Dokumenty wielostronicowe – przypisy	1.6; 4.2
44.	Zaawansowane funkcje edytora grafiki	1.5; 2.2; 4.1; 4.2
45.	Przypomnienie wiadomości o arkuszu kalkulacyjnym	4.3
46.	Wykresy w arkuszu kalkulacyjnym	2.1; 4.4; 5.3; 6.2
47.	Utrwalenie wiadomości – projektowanie tabeli w arkuszu	2.1; 4.3
48.	Utrwalenie wiadomości – wykresy	2.1; 4.4
49.	Instalacja oprogramowania	1.3; 1.5; 1.6; 2.2; 2.3; 6.1
50.	Modele i modelowanie	1.6; 6.1; 6.2; 6.3
51.	Konfiguracja programu pocztowego	1.4; 3.3; 3.4

Numer lekcji	Temat lekcji	Realizacja punktów <i>Podstawy programowej</i>
52.	Czat i komunikatory	3.2; 3.3; 3.4; 7.1; 7.2
53.	Projekt strony WWW	1.5; 2.2; 2.3; 7.1
54.	Album klasowy – struktura strony	2.2; 2.1; 2.4; 4.8
55.	Podstawy XHTML	2.4; 3.5; 4.6; 4.8
56.	Style css – zmieniamy wygląd strony	2.4; 3.5; 4.6; 4.8
57.	Baza danych	1.5; 2.2; 7.3
58.	Zapoznanie z CMS	1.5; 2.2; 4.8; 7.3
59.	Aktywacja i konfiguracja konta CMS	1.5; 2.2; 4.8; 7.3
60.	Przygotowanie projektu strony w CMS	1.5; 2.2; 4.8; 7.3
61.	Realizacja projektu strony w CMS	1.5; 2.2; 4.8; 7.3
62.	Realizacja projektu strony w CMS	1.5; 2.2; 4.8; 7.3

Realizacja punktów *Podstawy programowej*

Punkt <i>Podstawy programowej</i>	Numer lekcji	Temat lekcji
1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej		
1.1. Uczeń opisuje modułową budowę komputera, jego podstawowe elementy i ich funkcje, jak również budowę i działanie urządzeń zewnętrznych.	5	Bezpieczna praca przy komputerze
	6	Systemy operacyjne
	22	Listy numerowane i wypunktowane – budowa komputera
	33	Wykorzystanie hiperłączy w prezentacji
1.2. Uczeń posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania/odtwarzania obrazu i dźwięku.	6	Systemy operacyjne
	18	Nagrywamy dźwięk do prezentacji
1.3. Uczeń stosuje podstawowe usługi systemu operacyjnego i programów narzędziowych do zarządzania zasobami (plikami) i instalowania oprogramowania.	1	Przepisy BHP na lekcjach informatyki. Omówienie programu nauczania
	2	Wyszukiwanie i uruchamianie oprogramowania
	3	Wyszukiwanie informacji i praca w Intranecie
	7	Kompresja zasobów
	8	Internet i oprogramowanie służące do jego przeglądania
	9	Portale internetowe
	10	Poczta elektroniczna
	49	Instalacja oprogramowania

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
1.4. Uczeń wyszukuje i uruchamia programy, porządkuje i archiwizuje dane i programy stosuje profilaktykę antywirusową.	2	Wyszukiwanie i uruchamianie oprogramowania
	3	Wyszukiwanie informacji i praca w Intranecie
	4	Formaty plików
	7	Kompresja zasobów
	8	Internet i oprogramowanie służące do jego przeglądania
	9	Portale internetowe
	13	Sposoby wyszukiwania informacji
	14	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia
	23	Programy do tworzenia grafiki
	51	Konfiguracja programu pocztowego
1.5. Uczeń samodzielnie i bezpiecznie pracuje w sieci lokalnej i globalnej.	1	Przepisy BHP na lekcjach informatyki. Omówienie programu nauczania
	2	Wyszukiwanie i uruchamianie oprogramowania
	3	Wyszukiwanie informacji i praca w Intranecie
	4	Formaty plików
	7	Kompresja zasobów
	8	Internet i oprogramowanie służące do jego przeglądania
	9	Portale internetowe
	10	Poczta elektroniczna
	11	Wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne
	12	Wyszukiwarki internetowe
	13	Sposoby wyszukiwania informacji
	14	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia
	17	Prezentacja z hiperłączami
	21	Formatowanie tabeli
	32	BHP na lekcjach informatyki. Omówienie programu nauczania
	35	Co to jest algorytm?
	41	Tworzymy dokument wielostronicowy
	44	Zaawansowane funkcje edytora grafiki
	49	Instalacja oprogramowania
	53	Projekt strony WWW
57	Baza danych	
58	Zapoznanie z CMS	

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
	59	Aktywacja i konfiguracja konta CMS
	60	Przygotowanie projektu strony w CMS
	61	Realizacja projektu strony w CMS
	62	Realizacja projektu strony w CMS
1.6. Uczeń korzysta z pomocy komputerowej oraz z dokumentacji urządzeń komputerowych i oprogramowania.	6	Systemy operacyjne
	7	Kompresja zasobów
	8	Internet i oprogramowanie służące do jego przeglądania
	9	Portale internetowe
	10	Poczta elektroniczna
	12	Wyszukiwarki internetowe
	13	Sposoby wyszukiwania informacji
	14	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia
	18	Nagrywamy dźwięk do prezentacji
	19	Poprawne redagowanie tekstu
	24	Przekształcenia grafiki
	29	Adresowanie względne i bezwzględne
	43	Dokumenty wielostronicowe – przypisy
	49	Instalacja oprogramowania
50	Modele i modelowanie	
2. Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci		
2.1. Uczeń przedstawia typowe sposoby reprezentowania i przetwarzania informacji przez człowieka i komputer.	4	Formaty plików
	8	Internet i oprogramowanie służące do jego przeglądania
	9	Portale internetowe
	10	Poczta elektroniczna
	11	Wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne
	14	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia
	19	Poprawne redagowanie tekstu
	20	Tabela – redagujemy krzyżówkę
	23	Programy do tworzenia grafiki
	26	Wprowadzanie i formatowanie danych w arkuszu
	28	Graficzna prezentacja danych w arkuszu
	30	Zastosowanie funkcji MAX i MIN
	31	Wykresy i sposoby ich formatowania

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
	42	Formatowanie dokumentów wielostronicowych
	46	Wykresy w arkuszu kalkulacyjnym
	47	Utrwalenie wiadomości – projektowanie tabeli w arkuszu
	48	Utrwalenie wiadomości – wykresy
	54	Album klasowy – struktura strony
2.2. Uczeń, posługując się odpowiednimi systemami wyszukiwania, znajduje informacje w internetowych zasobach danych, katalogach, bazach danych.	1	Przepisy BHP na lekcjach informatyki. Omówienie programu nauczania
	3	Wyszukiwanie informacji i praca w Intranecie
	4	Formaty plików
	7	Kompresja zasobów
	9	Portale internetowe
	12	Wyszukiwarki internetowe
	13	Sposoby wyszukiwania informacji
	15	Plan prezentacji
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	17	Prezentacja z hiperłączami
	19	Poprawne redagowanie tekstu
	20	Tabela – redagujemy krzyżówkę
	22	Listy numerowane i wypunktowane – budowa komputera
	24	Przekształcenia grafiki
	33	Wykorzystanie hiperłączy w prezentacji
	41	Tworzymy dokument wielostronicowy
	44	Zaawansowane funkcje edytora grafiki
	49	Instalacja oprogramowania
	53	Projekt strony WWW
	54	Album klasowy – struktura strony
	57	Baza danych
	58	Zapoznanie z CMS
	59	Aktywacja i konfiguracja konta CMS
	60	Przygotowanie projektu strony w CMS
	61	Realizacja projektu strony w CMS
	62	Realizacja projektu strony w CMS

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
2.3. Uczeń pobiera informacje i dokumenty z różnych źródeł, w tym internetowych, ocenia pod względem treści i formy ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach i projektach.	5	Bezpieczna praca przy komputerze
	6	Systemy operacyjne
	7	Kompresja zasobów
	12	Wyszukiwarki internetowe
	14	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia
	15	Plan prezentacji
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	17	Prezentacja z hiperłączami
	19	Poprawne redagowanie tekstu
	20	Tabela – redagujemy krzyżówkę
	21	Formatowanie tabeli
	24	Przekształcenia grafiki
	29	Adresowanie względne i bezwzględne
	30	Zastosowanie funkcji MAX i MIN
	33	Wykorzystanie hiperłączy w prezentacji
	2.4. Uczeń umieszcza informacje w odpowiednich serwisach internetowych.	41
49		Instalacja oprogramowania
53		Projekt strony WWW
3. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych		
3.1. Uczeń zakłada konto pocztowe w portalu internetowym i konfiguruje je zgodnie ze swoimi potrzebami.	54	Album klasowy – struktura strony
	55	Podstawy XHTML
3.2. Uczeń bierze udział w dyskusjach na forum.	56	Style css – zmieniamy wygląd strony
	10	Poczta elektroniczna
3.3. Uczeń komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych z członkami grupy, współpracującej nad projektem.	11	Wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne
	20	Tabela – redagujemy krzyżówkę
	51	Konfiguracja programu pocztowego
	52	Czat i komunikatory
3.4. Uczeń stosuje zasady etykiety w komunikacji w sieci.	10	Poczta elektroniczna
	11	Wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne
	51	Konfiguracja programu pocztowego
	52	Czat i komunikatory

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
4. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych		
4.1. Uczeń przy użyciu edytora grafiki tworzy kompozycje z figur, fragmentów rysunków i zdjęć, umieszcza napisy na rysunkach, tworzy animacje, przekształca formaty plików graficznych.	4	Formaty plików
	23	Programy do tworzenia grafiki
	24	Przekształcenia grafiki
	44	Zaawansowane funkcje edytora grafiki
4.2. Uczeń przy użyciu edytora tekstu tworzy kilkunastostronicowe publikacje, z nagłówkiem i stopką, przypisami, grafiką tabelami, itp. Formatuje tekst w kolumnach, opracowuje dokumenty tekstowe o różnym przeznaczeniu.	2	Wyszukiwanie i uruchamianie oprogramowania
	19	Poprawne redagowanie tekstu
	20	Tabela – redagujemy krzyżówkę
	21	Formatowanie tabeli
	22	Listy numerowane i wypunktowane – budowa komputera
	41	Tworzymy dokument wielostronicowy
	42	Formatowanie dokumentów wielostronicowych
	44	Zaawansowane funkcje edytora grafiki
4.3. Uczeń wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania gimnazjum (na przykład z matematyki lub fizyki) i z codziennego życia (na przykład planowanie wydatków), posługuje się przy tym adresami bezwzględными, względnymi i mieszanymi.	25	Podstawy arkusza kalkulacyjnego
	26	Wprowadzanie i formatowanie danych w arkuszu
	27	Projektowanie rozwiązań w arkuszu kalkulacyjnym
	29	Adresowanie względne i bezwzględne
	30	Zastosowanie funkcji MAX i MIN
	45	Przypomnienie wiadomości o arkuszu kalkulacyjnym
4.4. Uczeń stosuje arkusz kalkulacyjny do gromadzenia danych i przedstawiania ich w postaci graficznej, z wykorzystaniem odpowiednich typów wykresów.	28	Graficzna prezentacja danych w arkuszu
	26	Wprowadzanie i formatowanie danych w arkuszu
	27	Projektowanie rozwiązań w arkuszu kalkulacyjnym
	31	Wykresy i sposoby ich formatowania
	46	Wykresy w arkuszu kalkulacyjnym
	48	Utrwalenie wiadomości – wykresy
4.5. Uczeń tworzy prostą bazę danych w postaci jednej tabeli i wykonuje na niej podstawowe operacje bazodanowe.	21	Formatowanie tabeli
	30	Zastosowanie funkcji MAX i MIN
4.6. Uczeń tworzy dokumenty zawierające różne obiekty (np.: tekst, grafikę, tabele, wykresy itp.) pobrane z różnych programów i źródeł.	15	Plan prezentacji
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	17	Prezentacja z hiperłączami

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
	19	Poprawne redagowanie tekstu
	20	Tabela – redagujemy krzyżówkę
	21	Formatowanie tabeli
	22	Listy numerowane i wypunktowane – budowa komputera
	24	Przekształcenia grafiki
	41	Tworzymy dokument wielostronicowy
	42	Formatowanie dokumentów wielostronicowych
	55	Podstawy XHTML
	56	Style css – zmieniamy wygląd strony
4.7. Uczeń tworzy i przedstawia prezentację z wykorzystaniem różnych elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub pobranych z innych źródeł.	17	Prezentacja z hiperłączami
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	14	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia
	18	Nagrywamy dźwięk do prezentacji
	33	Wykorzystanie hiperłączy w prezentacji
	34	Pokaz prezentacji
4.8. Uczeń tworzy prostą stronę internetową zawierającą: tekst, grafikę, elementy aktywne, linki, korzystając ewentualnie z odpowiedniego edytora stron, wyjaśnia znaczenie podstawowych poleceń języka HTML.	54	Album klasowy – struktura strony
	55	Podstawy XHTML
	56	Style css – zmieniamy wygląd strony
	58	Zapoznanie z CMS
	59	Aktywacja i konfiguracja konta CMS
	60	Przygotowanie projektu strony w CMS
	61	Realizacja projektu strony w CMS
	62	Realizacja projektu strony w CMS
5. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego		
5.1. Uczeń wyjaśnia pojęcie algorytmu, podaje odpowiednie przykłady algorytmów rozwiązywania różnych problemów.	35	Co to jest algorytm?
	36	Proste algorytmy
5.2. Uczeń formułuje ścisły opis prostej sytuacji problemowej, analizuje ją i przedstawia rozwiązanie w postaci algorytmicznej.	36	Proste algorytmy
5.3. Uczeń stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania prostych problemów algorytmicznych.	27	Projektowanie rozwiązań w arkuszu kalkulacyjnym
	46	Wykresy w arkuszu kalkulacyjnym

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
5.4. Uczeń opisuje sposób znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym i uporządkowanym, opisuje algorytm porządkowania zbioru elementów.	36	Proste algorytmy
5.5. Uczeń wykonuje wybrane algorytmy za pomocą komputera.	30	Zastosowanie funkcji MAX i MIN
	37	Podstawy programowania
	38	Piszemy proste programy
	39	Współrzędne i tablica plików w Baltie 3
	40	Proste animacje.
6. Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin		
6.1. Uczeń wykorzystuje programy komputerowe, w tym edukacyjne, wspomagające i wzbogacające naukę różnych przedmiotów.	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	22	Listy numerowane i wypunktowane – budowa komputera
	7	Kompresja zasobów
	37	Podstawy programowania
	49	Instalacja oprogramowania
	50	Modele i modelowanie
6.2. Uczeń wykorzystuje programy komputerowe, np. arkusz kalkulacyjny, do analizy wyników eksperymentów, programy specjalnego przeznaczenia, programy edukacyjne.	25	Podstawy arkusza kalkulacyjnego
	26	Wprowadzanie i formatowanie danych w arkuszu
	6	Systemy operacyjne
	27	Projektowanie rozwiązań w arkuszu kalkulacyjnym
	29	Adresowanie względne i bezwzględne
	30	Zastosowanie funkcji MAX i MIN
	46	Wykresy w arkuszu kalkulacyjnym
	50	Modele i modelowanie
6.3. Uczeń posługuje się programami komputerowymi, służącymi do tworzenia modeli zjawisk i ich symulacji, takich jak zjawiska: fizyczne, chemiczne, biologiczne, korzysta z internetowych map.	25	Podstawy arkusza kalkulacyjnego
	26	Wprowadzanie i formatowanie danych w arkuszu
	33	Wykorzystanie hiperłączy w prezentacji
	37	Podstawy programowania
	50	Modele i modelowanie
6.4. Uczeń przygotowuje za pomocą odpowiednich programów zestawienia danych i sprawozdania na lekcje z różnych przedmiotów.	15	Plan prezentacji
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	17	Prezentacja z hiperłączami
	20	Tabela – redagujemy krzyżówkę
	28	Graficzna prezentacja danych w arkuszu

Punkt Podstawy programowej	Numer lekcji	Temat lekcji
	29	Adresowanie względne i bezwzględne
	33	Wykorzystanie hiperłączy w prezentacji
7. Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania zainteresowań; opisywanie innych zastosowań informatyki; ocena zagrożeń i ograniczeń, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki		
7.1. Uczeń opisuje wybrane zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnej, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i rozwój ekonomiczny.	5	Bezpieczna praca przy komputerze
	14	Prezentacja multimedialna – podstawowe pojęcia
	7	Kompresja zasobów
	15	Plan prezentacji
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	10	Poczta elektroniczna
	9	Portale internetowe
	6	Systemy operacyjne
	52	Czat i komunikatory
	53	Projekt strony WWW
7.2. Uczeń opisuje korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z rozwoju informatyki i powszechnego dostępu do informacji, wyjaśnia zagrożenia związane z uzależnieniem się od komputera.	5	Bezpieczna praca przy komputerze
	10	Poczta elektroniczna
	9	Portale internetowe
	6	Systemy operacyjne
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	41	Tworzymy dokument wielostronicowy
	42	Formatowanie dokumentów wielostronicowych
7.3. Uczeń wymienia zagadnienia etyczne i prawne, związane z ochroną własności intelektualnej i ochroną danych oraz przejawy przestępczości komputerowej.	5	Bezpieczna praca przy komputerze
	16	Elementy grafiki w prezentacji multimedialnej
	7	Kompresja zasobów
	6	Systemy operacyjne
	10	Poczta elektroniczna
	41	Tworzymy dokument wielostronicowy
	42	Formatowanie dokumentów wielostronicowych
	57	Baza danych
	58	Zapoznanie z CMS
	59	Aktywacja i konfiguracja konta CMS
	60	Przygotowanie projektu strony w CMS
	61	Realizacja projektu strony w CMS
	62	Realizacja projektu strony w CMS