

## 2. Rozkład materiału nauczania (propozycja z uwzględnieniem lekcji programowania w języku Python)

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania z podstawy programowej
<b>1. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE (11 GODZIN)</b>		
1.1. Zapisywanie algorytmów na liczbach naturalnych w języku Scratch	2	I.1, I.2.a, II.1, II.4, III.3
1.2. Algorytmy wyszukiwania i porządkowania	2	I.1, I.2.b, II.1, II.4, III.3
1.3. Wprowadzenie do programowania w języku Python	4	II.1, II.4, III.3
1.4. Stosowanie funkcji i tablic do zapisania algorytmów porządkowania i wyszukiwania w języku Python	3	II.1, II.4, III.3
<b>2. OBLICZENIA W ARKUSZU KALKULACYJNYM (11 GODZIN)</b>		
2.1. Komórka, adres, formuła	1	II.3.c, II.4, III.3
2.2. Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego	1	II.3.c, II.4, III.3
2.3. Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje	1	II.3.c, II.4, III.3
2.4. Więcej o pracy w arkuszu kalkulacyjnym	1	II.3.c, II.4, III.3
2.5. Przedstawienie danych w postaci wykresu	1	II.3.c, II.4, III.3
2.6. Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych	1	II.3.b, II.3.c, II.4, III.3
2.7. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego	4	II.3.c, II.4, III.3
2.8. Dokumentacja imprezy sportowej – projekt	1	II.3.b, II.3.c, II.4, III.3, IV.1
<b>3. INTERNET (5 GODZIN)</b>		
3.1. Tworzenie strony internetowej z wykorzystaniem języka HTML	2	II.3.e, II.4, II.5, III.3, IV.2
3.2. Systemy zarządzania treścią	1	II.3.e, II.4, II.5, III.3, IV.2
3.3. Podróż dookoła świata z internetem – projekt	2	II.3.e, II.4, II.5, III.3
<b>4. PROJEKTY MULTIMEDIALNE (3 GODZINY)</b>		
4.1. Prezentacje multimedialne i filmy	2	II.3.d, II.4, II.2, III.3
4.2. Historia i rozwój informatyki – projekt	1	II.3.d, II.4, II.5, III.3