RAMOWY ROZKŁAD MATERIAŁU W KLASACH 1–4 LICEUM (1–5 TECHNIKUM)

Klasa 1 (1 godz./tydz.)

Nr lekcji	Tytuł lekcji
	Wprowadzenie
1	Bezpieczna praca z komputerem
	Arkusz kalkulacyjny
2	Podstawy pracy z arkuszem
3	Instrukcje warunkowe
4	Arkusz jako narzędzie do symulacji
5	Praca z arkuszem w chmurze
	Grafika bitmapowa
6	Podstawy edycji grafiki bitmapowej
7	Praca na warstwach
8	Edycja fotografii
9	Projekt w edytorze grafiki
	Edytor tekstu
10	Podstawy edycji tekstu
11	Przygotowanie publikacji do druku
12	Opracowywanie dokumentów o złożonej strukturze
13	Korespondencja seryjna
	Algorytmika i programowanie w Pythonie
14	Podstawy pracy w środowisku Python
15	Definiowanie (i analizowanie) funkcji obliczeniowych
16	Wyszukiwanie wzorca w tekście
17	Przetwarzanie napisów
18	Szyfrowanie i deszyfrowanie wiadomości
	Algorytmika i programowanie w C++
19	Podstawy pracy w środowisku C++
20	Definiowanie (i analizowanie) funkcji obliczeniowych
21	Wyszukiwanie wzorca w tekście
22	Przetwarzanie napisów
23	Szyfrowanie i deszyfrowanie wiadomości
	Nauka przez internet
24	Internet jako źródło informacji
25	Uczestnictwo w kursie e-learningowym
	Interaktywne strony WWW
26	Projekt strony internetowej
27	Struktura dokumentu HTML
28	Kaskadowe arkusze stylów
29	Podstawy języka JavaScript
30	Publikacja strony WWW

Klasa 2 (1 godz./tydz.)

Nr lekcji	Tytuł lekcji
	Wprowadzenie
1	Bezpieczna praca z komputerem
	W świecie algorytmów
2	Zastosowanie algorytmu Euklidesa

Nr lekcji	Tytuł lekcji
3	Badanie własności liczb całkowitych
4	Sortowanie metodą bąbelkową i przez wstawianie
5	Algorytmy zachłanne
6	Tworzenie gry
	Wyszukiwanie informacji
7	Pozyskiwanie i przetwarzanie informacji
	Multimedia w praktyce
8	Nagrywanie i przetwarzanie dźwięku
9	Nagrywanie i montowanie filmu
	Przewodnik po okolicy – projekt grupowy
10	Planowanie pracy
11	Praca nad projektem według harmonogramu
12	Prezentacja projektu
	Arkusz kalkulacyjny
13	Funkcje matematyczne i fizyczne
14	Symulacje w arkuszu kalkulacyjnym
15	Zbieranie, opracowywanie i prezentowanie danych
	Grafika wektorowa
16	Podstawy edycji grafiki wektorowej
17	Krzywe Béziera
18	Klonowanie, powielanie i inne operacje na obiektach
19	Projekt w edytorze grafiki
20	Infografika

Klasa 3 (1 godz./tydz.)

Nr lekcji	Tytuł lekcji
	Wprowadzenie
1	Bezpieczna praca z komputerem
	Programowanie
2	System binarny
3	Niedziesiątkowe systemy liczenia
4	Rekurencja i fraktale
5	Ciąg Fibonacciego
	Urządzenia cyfrowe i sieci
6	Komputer inaczej
7	Internet łączy i dzieli
	Elementy robotyki
8	Urządzenia programowalne
9	Programowanie urządzeń
	Projekt grupowy
10	Cyfrowy świat
	Bazy danych
11	Projektowanie bazy danych
12	Wyszukiwanie informacji w bazie danych
13	Opracowywanie raportów
	Grafika 3D
14	Tworzenie modeli trójwymiarowych
15	Bliżej natury
16	Drukowanie 3D