

## Rozkład materiału zgodny z podręcznikiem „Lubię to!” do zajęć komputerowych dla klas 4–6

Uwaga! W rozkładzie materiału zostały uwzględnione zagadnienia nadobowiązkowe, które uzupełniają podręcznik (są one dostępne na pendrivie w menu „Zagadnienia dodatkowe”). Zagadnienia te zostały wyróżnione w rozkładzie materiału żółtym kolorem i niebieską czcionką.

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
<b>1. 3,2,1, Start!</b> – czyli nieco wieści z krainy komputerów i sieci	<b>1.1. Nauka jazdy</b> – czyli co można robić w pracowni	1. Nauka jazdy, czyli co można robić w pracowni	Regulamin pracowni, sposób zachowania w pracowni, zasady BHP.	Pogadanka dotycząca zakresu materiału nauczania, sposobów pracy na lekcji, rozmowa o sposobach pracy z podręcznikiem i zbiorem zadań; dialog, burza mózgów.  U: zrozumienia i wykorzystywania w szkole regulaminu pracowni i BHP; formułowania pytań.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, wydrukowany regulamin pracowni, plakaty: „Nauka jazdy – czyli regulamin pracowni”, „Prawidłowa postawa przy komputerze”	I, 1.6,
	<b>1.2. Od kości do komputera</b> – czyli krótko o historii komputera	2. Od kości do komputera, czyli krótko o historii komputera	Historia liczb, maszyn liczących i komputerów.	Pogadanka, tablice poglądowe, materiał w podręczniku.  U: przedstawiania przyczyn i skutków wydarzeń, wskazania ważnych zdarzeń z historii rozwoju komputerów.	Zestaw komputerowy, podręcznik, tekst i infografiki	1.5, PP
	<b>1.3. Na co liczy komputer</b> – czyli o tym, co w środku i na zewnątrz	3. Na co liczy komputer, czyli o tym, co w środku i na zewnątrz obudowy	Co to jest komputer, na czym polega programowanie, rodzaje komputerów, urządzenia wejścia i wyjścia.	Pokaz, pogadanka, rozmowa.  U: wskazywania głównych elementów budowy komputera (procesor, pamięć, płyta główna,	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, plakat „Urządzenia wejścia	I, 1.5, 7.1, PP

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
				HDD, CD-ROM); rozpoznawania urządzeń wejścia i wyjścia.	i wyjścia/Systemy operacyjne”	
	<b>1.4. Systemowe operacje i szrotka</b> – czyli o systemach, programach i plikach	4. Systemowe operacje i szrotka, czyli o systemach, programach i plikach	Czym są systemy operacyjne, główne systemy, aplikacje komercyjne i niekomercyjne, rozróżnienie pliku od folderu, kopiowanie plików i tworzenie folderów.	Pokaz, pogadanka, praca przy komputerach (tworzenie folderów i kopiowanie plików).  U: wskazywania różnic między komercyjnymi a nie komercyjnymi systemami i aplikacjami, tworzenia folderów i kopiowania plików.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, plakat „Urządzenia wejścia i wyjścia/Systemy operacyjne”	1.3, 3.2, 6.2
	<b>1.5. W sieci</b> – czyli wstęp do internetu	5. W sieci, czyli wstęp do internetu	Jak zrozumieć internet, do czego służy, krótka historia powstania internetu.	Pokaz, pogadanka.  U: wskazywania charakterystycznych cech internetu, wskazywania ważnych zdarzeń z historii rozwoju internetu, przedstawiania przyczyn i skutków wydarzeń.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań	1, 1.6, 7.3
	<b>1.6. Nie daj się wciągnąć w sieć</b> – czyli o bezpieczeństwie w internecie	6. Nie daj się wciągnąć w sieć, czyli o bezpieczeństwie w internecie	Bezpieczny internet, podejrzone strony, kontakty z nieznanymi, serwisy społecznościowe, uzależnienie od komputera i internetu.	Pogadanka, kurs e-learningowy  U: rozpoznawania zagrożeń związanych z korzystaniem z komputera i z internetu, obrony przed tymi zagrożeniami.	Zestaw komputerowy, podręcznik, słuchawki, zbiór zadań, plakat	7.2, 7.3
7. Nie daj się wciągnąć w sieć, czyli o bezpieczeństwie w internecie		Bezpieczny internet, podejrzone strony, kontakty z nieznanymi, serwisy społecznościowe, uzależnienie od komputera i internetu.	Pogadanka, kurs e-learningowy  U: rozpoznawania zagrożeń związanych z korzystaniem z komputera i z internetu, obrony przed tymi zagrożeniami.	Zestaw komputerowy, podręcznik, słuchawki, zbiór zadań, plakat	7.2, 7.3	
8. Nie daj się		Bezpieczny internet,	Pogadanka, kurs e-learningowy.	Zestaw	7.2,	

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		wciągnąć w sieć, czyli o bezpieczeństwie w internecie	podejrzane strony, kontakty z nieznanymi, serwisy społecznościowe, uzależnienie od komputera i internetu.	U: rozpoznawania zagrożeń związanych z korzystaniem z komputera i z internetu, obrony przed tymi zagrożeniami.	komputerowy, podręcznik, słuchawki, zbiór zadań	7.3
	<b>1.7. Szukać każdy może</b> – czyli o wyszukiwaniu informacji przez internet	9. Szukać każdy może, czyli o wyszukiwaniu informacji przez internet	Wyszukiwanie tekstu w internecie, źródła informacji: Wikipedia, słowniki, encyklopedia online, usługa google-translate (tłumaczenie tekstów online).	Pogadanka, pokaz, turniej.  U: szukania treści w internecie, wybierania odpowiednich narzędzi do sprawnego szukania informacji, rozpoznawania różnych źródeł informacji.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań	3.1, 3.2, 6.1, 6.2
	<b>1.8. Między rozrywką a prawem</b> – czyli wyszukiwanie zaawansowane i aspekty prawne pobierania plików z internetu	10. Między rozrywką a prawem, czyli wyszukiwanie zaawansowane i aspekty prawne pobierania plików z internetu	Aspekty prawne korzystania z tekstów i zdjęć zamieszczonych w internecie, wyszukiwanie tekstu, wyszukiwanie obrazów i opcje wyszukiwania.	Pokaz, ćwiczenia praktyczne.  U: świadomego korzystania z zasobów internetu z przestrzeganiem zasad prawa autorskiego.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań	3.1, 3.2, 3.3, 7.2, 7.3,
		11. Między rozrywką a prawem, czyli wyszukiwanie zaawansowane i aspekty prawne pobierania plików z internetu	Wyszukiwanie plików audio, wideo oraz map. Aspekty prawne pobierania plików z internetu, prawo autorskie, licencja <i>creative commons</i> , wyszukiwarka CC., korzystanie z google.maps, korzystanie z PrtScr (kopiowanie fragmentów strony do programu Word).	Pokaz, ćwiczenie praktyczne.  U: świadomego korzystania z zasobów internetu z przestrzeganiem zasad prawa autorskiego.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań	3.1, 3.2, 3.3, 7.2, 7.3, PP

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
<b>2. Malowanie na ekranie</b> – czyli nie tylko proste rysunki w MS Paint 6.1	<b>2.1. Możesz jeszcze więcej</b> – czyli funkcje edytora grafiki MS Paint 6.1	12. Możesz jeszcze więcej, czyli funkcje edytora grafiki MS Paint 6.1	Przypomnienie wiadomości o programie Paint, zapoznanie z nowymi funkcjami programu w nowej wersji 6.1.	Ćwiczenia w programie Paint.  U: praktycznego stosowania nowych funkcji programu Paint w wersji 6.1.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zdań, program Paint	4.1
	<b>2.2. Płatek śniegu</b> – czyli wklejanie i obracanie elementów	13. Płatek śniegu, czyli wklejanie i obracanie elementów	Kopiowanie i obracanie kształtów w programie Paint.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: praktycznego stosowania narzędzi i funkcji programu Paint; kopiowania, wklejania oraz obracania elementów w programie Paint.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zdań, program Paint, materiały z Cyfroteki	4.1
		14. Płatek śniegu, czyli wklejanie i obracanie elementów	Kopiowanie i obracanie kształtów w Paint.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: praktycznego stosowania narzędzi i funkcji programu Paint; kopiowania, wklejania oraz obracania elementów w programie Paint.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zdań, program Paint	4.1
	<b>2.3. Wiatr w żagle</b> – czyli zwielokrotnianie obiektów	15. Wiatr w żagle, czyli rysowanie sylwetki statku przodem	Rysowanie sylwetki statku widocznego od przodu.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: praktycznego stosowania narzędzi i funkcji programu Paint; rysowania statku żaglowego z przodu z wykorzystaniem narzędzia Linia krzywa.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, program Paint	4.1

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		16. Wiatr w żagle, czyli rysowanie sylwetki statku bokiem i dodatkowych elementów	Rysowanie sylwetki statku widocznego z boku, rysowanie elementów dodatkowych.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: praktycznego stosowania narzędzi i funkcji programu Paint; rysowania statku żaglowego z przodu z wykorzystaniem narzędzia Linia krzywa.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, program Paint	4.1
	<b>2.4. W poszukiwaniu nowych łądów</b> – czyli praca w dwóch oknach	17. W poszukiwaniu nowych łądów, czyli praca w dwóch oknach oraz zwielokrotnianie elementów	Zwielokrotnianie elementów oraz praca w kilku oknach.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: praktycznego stosowania narzędzi i funkcji programu Paint; łączenia elementów grafiki z kilku instancji programu; zwielokrotniana fragmentów obrazu, tworzenia z nich kompozycji o tematyce marynistycznej.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, program Paint	4.1
	<b>2.5. W cieniu liter</b> – czyli zaawansowane użycie narzędzia Tekst	18. W cieniu liter, czyli zaawansowane użycie narzędzia Tekst oraz efekt cienia i 3D	Efekt cienia uzyskiwany z dwóch nałożonych na siebie elementów.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: praktycznego stosowania narzędzi i funkcji programu Paint; tworzenia ilustracji dających złudzenie efektu 3D.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, program Paint	4.1
	<b>2.6. Nie tylko pędzlem</b> – czyli pisanie i ilustrowanie tekstu	19. Nie tylko pędzlem, czyli pisanie i ilustrowanie tekstu	Praca projektowa w grupach, pisanie i ilustrowanie wiersza.	Projekt, praca z komputerem.  U: tworzenia ilustracji w edytorze grafiki; pracy w grupie nad	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Paint	4.1, 6.2

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
				projektem.		
		20. Nie tylko pędzlem, czyli pisanie i ilustrowanie tekstu	Praca projektowa w grupach, pisanie i ilustrowanie wiersza.	Projekt, praca z komputerem.  U: tworzenia ilustracji w edytorze grafiki; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Paint	4.1, 6.2
<b>3. Żeglowanie w oceanie informacji</b> – czyli poczta internetowa i sieciowe pogaduszki	<b>3.1. Robik bez koperty i znaczka</b> – czyli zakładanie konta poczty elektronicznej	21. Robik bez koperty i znaczka, czyli zakładanie konta poczty elektronicznej	Podstawowe wiadomości o poczcie e-mail, zakładanie kont e-mail.	Posiadanie konta e-mail, pokaz, praca z podręcznikiem i aplikacje poczty elektronicznej.  U: zakładania konta poczty elektronicznej, korzystania z poczty elektronicznej.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań	2.1, 2.2
	<b>3.2. Robik zwiedza pocztę</b> – czyli wysyłanie poczty, dodawanie kontaktów i tworzenie grup kontaktów	22. Robik zwiedza pocztę, czyli wysyłanie poczty, dodawanie kontaktów i tworzenie grup kontaktów	Dodawanie kontaktów, korespondencja	Pokaz, podręcznik, praca przy komputerze.  U: praktycznego korzystania z poczty elektronicznej	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań	2.1, 2.2
		23. Robik zwiedza pocztę, czyli wysyłanie poczty, dodawanie kontaktów i tworzenie grup kontaktów	Dodawanie kontaktów, korespondencja, zakładanie grup kontaktów.	Pokaz, podręcznik, praca przy komputerze.  U: praktycznego korzystania z poczty elektronicznej, tworzenia listy kontaktów.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań	2.1, 2.2
	<b>3.3. Załączam wyrazy szacunku</b> – czyli zasady dobrego wychowania w sieci i dodawanie	24. Załączam wyrazy szacunku, czyli zasady dobrego wychowania w sieci i dodawanie	Netykieta, emotikony, dodawanie załączników do e-maila.	Pokaz, podręcznik, praca przy komputerze.  U: stosowania zasady netykiety	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań, plakat	2.1, 2.2

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
	załączników	załączników		i świadomego z nich korzystania.	„Netykieta”	
	<b>3.4. Domowe czaty</b> – czyli o szybkiej komunikacji w internecie	25. Domowe czaty, czyli o szybkiej komunikacji w internecie	Czat, zasady czatu, bezpieczeństwo itp.	Pokaz, podręcznik, praca przy komputerze.  U: korzystania z czatów, zachowania zasad bezpieczeństwa w komunikacji na czacie.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań	2.1, 2.2
	<b>3.5. Jak w kalendarzu</b> – czyli kalendarz na koncie Hotmail i tworzenie kalendarza klasowego	26. Jak w kalendarzu, czyli jak skonfigurować kalendarz osobisty i klasowy	Kalendarz online, zastosowanie, używania kalendarza klasowego.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: praktycznego korzystania z internetowego kalendarza; tworzenia własnego kalendarza i współuczestniczenia w tworzeniu kalendarza klasowego.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań	1.5, 2.1, 2.2
	<b>3.6. Chmura prezentacji</b> – czyli dokumenty SkyDrive i współtworzenie dokumentów	27. Chmurna prezentacja, czyli dokumenty SkyDrive i współtworzenie dokumentów.	Używanie aplikacji SkyDrive i symultaniczne tworzenie prezentacji.	Projekt, praca przy komputerze.  U: symultanicznego współtworzenia dokumentów w trybie online z wykorzystaniem aplikacji SkyDrive.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań, materiały z Cyfroteki	1.5, 2.1, 2.2
28. Chmurna prezentacja, czyli dokumenty SkyDrive i współtworzenie dokumentów		Używanie aplikacji SkyDrive i symultaniczne tworzenie prezentacji.	Projekt, praca przy komputerze.  U: symultanicznego współtworzenia dokumentów w trybie online z wykorzystaniem aplikacji SkyDrive.	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, materiały z Cyfroteki	1.5, 2.1, 2.2	
29. Chmurna prezentacja, czyli dokumenty SkyDrive i współtworzenie		Używanie aplikacji SkyDrive i symultaniczne tworzenie prezentacji.	Projekt, praca przy komputerze.  U: Symultanicznego współtworzenia dokumentów	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, materiały	1.5, 2.1, 2.2	

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		dokumentów		w trybie online z wykorzystaniem aplikacji SkyDrive.	z Cyfroteki	
		30. Chmurna prezentacja, czyli dokumenty SkyDrive i współtworzenie dokumentów	Używanie aplikacji SkyDrive i symultaniczne tworzenie prezentacji.	Projekt, praca przy komputerze. U: Symultanicznego współtworzenia dokumentów w trybie online z wykorzystaniem aplikacji SkyDrive.)	Zestaw komputerowy z podłączeniem do internetu, podręcznik, zbiór zadań, materiały z Cyfroteki	1.5, 2.1, 2.2
<b>4. Klawiatura zamiast pióra</b> – czyli nie tylko piszemy w MS Word 2010	<b>4.1. Na skróty</b> – czyli o skrótach klawiszowych w programie Word 2010	31. Na skróty, czyli o skrótach klawiszowych w MS Word	Zapoznanie ze skrótami klawiszowymi.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: stosowania w praktyce podstawowych skrótów klawiszowych w programie Word.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, program Word, materiały z Cyfroteki	4.2
	<b>4.2. Idziemy do kina</b> – czyli jak poprawnie napisać notatkę o filmie	32. Idziemy do kina, czyli jak poprawnie napisać notatkę o filmie	Formułowanie notatki o filmie, przypomnienie zasad edytorskich.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: pisanie notatki o filmie (w edytorze tekstu) z zastosowaniem podstawowych zasad edytorskich dotyczących dzielenia linii, stosowania odstępów i znaków przestankowych.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Word, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.2
	<b>4.3. Zapraszamy na przyjęcie</b> – czyli o formatowaniu tekstu	33. Zapraszamy na przyjęcie, czyli o formatowaniu tekstu w programie Word 2010	Formatowanie tekstu w programie Word.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: formatowania tekstu w edytorze tekstu.	Zestaw komputerowy, podręcznik, zbiór zadań, materiały z Cyfroteki, program Word	4.2
		34. Zapraszamy na	Formatowanie tekstu	Pokaz, ćwiczenia	Zestaw	4.2



Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		przyjęcie, czyli o formatowaniu tekstu w programie Word 2010	w programie Word.	z wykorzystaniem komputera. U: formatowania tekstu w edytorze tekstu.	komputerowy, podręcznik, materiały z Cyfroteki, program Word	
	<b>4.4. Kolejno odlicz</b> – czyli style i numerowanie	35. Kolejno odlicz, czyli style i numerowanie w programie Word 2010	Stosowanie stylów oraz numerowania w programie Word.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera. U: praktycznego stosowania podstawowych funkcji numerowania oraz używania stylów w edytorze tekstu.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Word, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.2
	<b>4.5. Komórki do szeregu</b> – czyli świat tabel	36. Komórki do szeregu, czyli świat tabel	Tabele w programie Word.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera. U: tworzenia tabel w edytorze tekstu.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Word, zbiór zadań	4.2
	<b>4.6. Nie tylko tekst</b> – czyli o wstawianiu ilustracji	37. Nie tylko tekst, czyli o rysunkach, zdjęciach i obramowaniach w programie Word 2010	Formatowanie grafiki w programie Word.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera. U: wykorzystania i formatowania elementów graficznych w edytorze tekstu.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Word, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.2
	<b>4.7. Przyrodnicze wędrówki</b> – czyli podsumowanie wiadomości	38. Przyrodnicze wędrówki, czyli podsumowanie wiadomości o edytorze tekstu	Tworzenie albumu przyrodniczego.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera. U: praktycznego wykorzystania narzędzi i funkcji edytora tekstu do stworzenia albumu przyrodniczego; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Word	4.2, 3.2, 5.2, 3.3, 6.1, 6.2
		39. Przyrodnicze wędrówki, czyli	Tworzenie albumu przyrodniczego.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.	Zestaw komputerowy,	4.2, 3.2,

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		podsumowanie wiadomości o edytorze tekstu		U: praktycznego wykorzystania narzędzi i funkcji edytora tekstu do stworzenia albumu przyrodniczego; pracy w grupie nad projektem.	podręcznik, program Word	5.2, 3.3, 6.1, 6.2
		40. Przyrodnicze wędrówki, czyli podsumowanie wiadomości o edytorze tekstu	Tworzenie albumu przyrodniczego.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: praktycznego wykorzystania narzędzi i funkcji edytora tekstu do stworzenia albumu przyrodniczego; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Word	4.2, 3.2, 5.2, 3.3, 6.1, 6.2
<b>5. Prawie jak w kinie</b> – czyli ruch i muzyka w MS PowerPoint 2010	<b>5.1. Mocny punkt autora</b> – czyli jak stworzyć najprostszą prezentację	41. Mocny punkt autora, czyli jak stworzyć najprostszą prezentację	Podstawowe prezentacje w PowerPoint – wstawianie tekstu, ustawianie wyglądu i schematu kolorów, nowy slajd, wstawianie obrazków.	Pokaz, praca własna: przygotowanie prostej prezentacji o tematyce historycznej.  U: tworzenia prostej prezentacji w programie PowerPoint.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program PowerPoint, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.4
	<b>5.2. Wspomnienia z dzieciństwa</b> – czyli tworzymy i formatujemy album fotograficzny	42. Wspomnienia z dzieciństwa, czyli tworzymy i formatujemy album fotograficzny	Generowanie albumu fotograficznego w PowerPoint, formatowanie grafiki, wstawianie Kształtów.	Pokaz, praca własna: przygotowanie prezentacji zawierającej zdjęcia z dzieciństwa.  U: formatowania grafiki w PowerPoint, wstawiania i formatowania Kształtów.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program PowerPoint, fotografie z dzieciństwa przyniesione przez ucznia, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.4
		43. Wspomnienia z dzieciństwa, czyli	Generowanie albumu fotograficznego	Pokaz, praca własna: przygotowanie prezentacji	Zestaw komputerowy,	4.4

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		tworzymy i formatujemy album fotograficzny	w PowerPoint, formatowanie grafiki, wstawianie obiektów SmartArt.	zawierającej zdjęcia z dzieciństwa.  U: formatowania grafiki w PowerPoint, wstawiania i formatowania Kształtów, oraz wstawiania obiektów SmartArt.	podręcznik, program PowerPoint, fotografie z dzieciństwa przyniesione przez ucznia, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	
	<b>5.3. Wprawić świat w ruch</b> – czyli przejścia i animacje w prezentacji	44. Wprawić świat w ruch, czyli przejścia i animacje w prezentacji	Efekty przejścia między slajdami, animacje podstawowych elementów.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: wstawiania efektów przejść między slajdami, wstawiania animacji obiektów w programie PowerPoint.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program PowerPoint, materiały z Cyfroteki	4.4
	<b>5.4. Nie tylko ilustracje</b> – czyli dźwięk i wideo w prezentacji	45. Wprawić świat w ruch, czyli dźwięk i wideo w prezentacji	Wstawianie elementów audio i wideo do prezentacji.	Pokaz, praca przy własnym projekcie.  U: wstawiania elementów multimedialnych do prezentacji programu PowerPoint.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program PowerPoint, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.4
	<b>5.5. Okiełznać rumaka</b> – czyli dokładne sterowanie animacją w prezentacji	46. Okiełznać rumaka, czyli dokładne sterowanie animacją w prezentacji	Okienko animacji, dokładne sterowanie linią czasu i efektami animacji.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: dokładnego sterowania animacją w PowerPoint.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program PowerPoint, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.4
	<b>5.6. Muzyka z minionych epok</b> – czyli praca zespołowa	47. Muzyka z minionych epok, czyli praca zespołowa	Tworzenie prezentacji multimedialnej.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: tworzenia prezentacji multimedialnej w ramach pracy projektowej; pracy w grupie nad	Zestaw komputerowy, podręcznik, program PowerPoint, materiały z Cyfroteki	4.4

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
				projektem.		
		48. Muzyka z minionych epok, czyli praca zespołowa	Tworzenie prezentacji multimedialnej.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: tworzenia prezentacji multimedialnej w ramach pracy projektowej; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program PowerPoint, materiały z Cyfroteki	4.4
		49. Muzyka z minionych epok, czyli praca zespołowa	Tworzenie prezentacji multimedialnej.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: tworzenia prezentacji multimedialnej w ramach pracy projektowej; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program PowerPoint, materiały z Cyfroteki	4.4
<b>9. Cisza! Kamera! Akcja!</b> – czyli świat filmu w Windows Live Movie Maker	<b>9.1. Krok przed Hollywood</b> – czyli pierwsze kroki w programie Movie Maker	50. Krok przed Hollywood, czyli pierwsze kroki w programie Movie Maker	Podstawy pracy z edytorem wideo, dodawanie zdjęć do projektu, dodawanie napisów.	Pokaz, praca z podręcznikiem i materiałem z teczki ucznia, praca przy komputerze.  U: podstawowego korzystania z programu Movie Maker; dodawania zdjęć do projektu oraz tworzenia napisów do filmu.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Windows Live Movie Maker, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.4
	<b>9.2. Efektowne efekty</b> – czyli przejścia i efekty specjalne	51. Efektowne efekty, czyli przejścia i efekty specjalne	Dodawanie Animacji oraz efektów w Movie Maker, efekty wielokrotne.	Pokaz, praca z podręcznikiem i materiałem z teczki ucznia, praca przy komputerze.  U: Stosowania efektów oraz przejść w programie Movie Maker.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Windows Live Movie Maker, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.4

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
	<b>9.3. Polska gola!</b> – czyli montaż filmów wideo	52. Polska gola, czyli montaż filmów wideo	Praca z materiałem filmowym, oraz dźwiękowym. Edycja materiału wideo i audio, dzielenie, usuwanie, zmiana kolejności.	Pokaz, praca z podręcznikiem i materiałem z teczki ucznia, praca przy komputerze.  U: edycji materiałów wideo i audio w programie Movie Maker.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Windows Live Movie Maker, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	4.4
		53. Polska gola, czyli montaż filmów wideo	Ciąg dalszy montażu pliku wideo oraz audio, zapisanie pliku wynikowego – materiału wideo. Wybór odpowiednich parametrów zapisu. Dodatkowo – sposób na pobranie materiałów z serwisów rodzaju YouTube.	Pokaz, praca z podręcznikiem i materiałem z teczki ucznia, praca przy komputerze.  U: edycji materiałów wideo i audio w programie Movie Maker.	Zestaw komputerowy, program Windows Live Movie Maker, materiały z Cyfroteki, rozpoczęty wcześniej projekt.	4.4
<b>6. Bieganie po ekranie</b> – czyli poznajemy program Pivot Stickfigure Animator	<b>6.1. Patyczaki w ruchu</b> – czyli tworzenie prostych animacji	54. Patyczaki w ruchu, czyli tworzenie prostych animacji	Tworzenia animacji w programie Pivot.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: tworzenia prostej animacji poklatkowej w programie Pivot.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Pivot, program Paint, zbiór zadań	3.4
	<b>6.2. Animacje od kuchni</b> – czyli tworzenie własnych figur	55. Animacje od kuchni, czyli tworzenie własnych figur	Tworzenia animacji w programie Pivot. Tworzenie własnych figur.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: tworzenia własnej figury w programie Pivot i wykorzystanie w animacji stworzonego w programie graficznym tła.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Pivot, program Paint, zbiór zadań	3.4
		56. Animacje od	Tworzenia animacji	Pokaz, ćwiczenia	Zestaw	3.4

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		kuchni, czyli tworzenie własnych figur	w programie Pivot. Tworzenie własnych figur.	z wykorzystaniem komputera.  U: tworzenia własnej figury w programie Pivot i wykorzystanie w animacji stworzonego w programie graficznym tła.	komputerowy, podręcznik, program Pivot, program Paint, zbiór zadań	
	<b>6.3 W labiryncie</b> – czyli praca nad projektem	57. W labiryncie, czyli praca nad projektem	Wykorzystanie tła przygotowanego w programie Paint i realizacja długiego (powyżej 30 sekund) filmu animowanego.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: wykorzystania poznanych narzędzi do stworzenia dłuższej animacji w programie Pivot; pracy w grupie nad projektem	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Pivot, program Paint	3.4
58. W labiryncie, czyli praca nad projektem		Wykorzystanie tła przygotowanego w programie Paint i realizacja długiego (powyżej 30 sekund) filmu animowanego.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: wykorzystania poznanych narzędzi do stworzenia dłuższej animacji w programie Pivot; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Pivot, program Paint	3.4	
59. W labiryncie, czyli praca nad projektem		Wykorzystanie tła przygotowanego w programie Paint i realizacja długiego (powyżej 30 sekund) filmu animowanego.	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: wykorzystania poznanych narzędzi do stworzenia dłuższej animacji w programie Pivot; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Pivot, program Paint	3.4	
60. W labiryncie, czyli praca nad projektem		Wykorzystanie tła przygotowanego w programie Paint i realizacja długiego (powyżej 30 sekund)	Pokaz, ćwiczenia z wykorzystaniem komputera.  U: wykorzystania poznanych narzędzi do stworzenia dłuższej	Zestaw komputerowy, program Pivot, program Paint	3.4	

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
			filmu animowanego.	animacji w programie Pivot; pracy w grupie nad projektem.		
<b>7. Nie tylko kalkulator</b> – czyli odwiedzamy świat tabel i wykresów MS Excel 2010	<b>7.1. Kartka w kratkę</b> – czyli wprowadzenie do programu Excel 2010	61. Kartka w kratkę, czyli wprowadzenie do programu Excel 2010	Podstawy programu Excel, arkusz – zeszyt, adresowanie komórek, formatowanie tła komórki, wklejanie formatu.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: pracy z podstawowymi narzędziami arkusza kalkulacyjnego, formatowania tła komórki.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Excel, zbiór zadań	4.3
	<b>7.2. Zabawy w klasy</b> – czyli formatowanie i sortowanie danych	62. Zabawy w klasy, czyli formatowanie i sortowanie danych	Wprowadzanie i modyfikacja danych w programie Excel, formatowanie tekstu, formatowanie warunkowe, sortowanie.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: Wprowadzania i modyfikacji danych w arkuszu kalkulacyjnym, formatowania tekst; podstawowego formatowania warunkowego w arkuszu kalkulacyjnym.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Excel, zbiór zadań	4.3
	<b>7.3. Budżet kieszonkowy</b> – czyli proste obliczenia	63. Budżet kieszonkowy, czyli proste obliczenia	Wprowadzenie pojęcia formuła i funkcja, na przykładzie bardzo prostej formuły i funkcji SUMA.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: stosowania prostych formuł, używania funkcji SUMA.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Excel, zbiór zadań	4.3
	<b>7.4. Demokratyczne wybory</b> – czyli tworzenie wykresów	64. Demokratyczne wybory, czyli graficzne prezentacje i tworzenie wykresów	Wprowadzenie pojęcia wykres, prezentacja różnych typów wykresów, formatowanie wykresu.	Pokaz, praca z podręcznikiem i własnym materiałem, praca przy komputerze.  U: wstawiania różnych typów wykresów, formatowania wykresów.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Excel, zbiór zadań	4.3

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
<b>8. ABC czarowania</b> – czyli programujemy w programie Baltie	<b>8.1. Czarodziej Baltie</b> – czyli pierwsze kroki w programie Baltie i tworzenie scen	65. Czarodziej Baltie, czyli pierwsze kroki w programie Baltie i tworzenie scen	Zapoznanie z programem Baltie, Tryb: Budowania.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: tworzenia sceny w programie Baltie w Trybie: Początkujący.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Baltie, zbiór zadań	5.1
	<b>8.2. Czarujemy</b> – czyli poznajemy Tryb: Czarowanie	66. Czarujemy, czyli poznajemy Tryb: Czarowanie	Tryb: Czarowania w programie Baltie.	Pokaz, praca przy komputerze  U: pracy w programie Baltim w Trybie: Czarowanie.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Baltie, zbiór zadań	5.1
	<b>8.3. Niech się stanie</b> – czyli wstęp do programowania	67. Niech się stanie, czyli wstęp do programowania	Elementy programowania w programie Baltie.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: podstawowego programowania w programie Baltie.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Baltie, zbiór zadań	5.1
	<b>8.4. Nić Hadrianny</b> – czyli używanie scen, dźwięków i zmiana postaci	68. Nić Hadrianny, czyli używanie scen, dźwięków i zmiana postaci	Elementy programowania w programie Baltie.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: korzystania z przygotowanych wcześniej scen i wstawiania dźwięków w programie Baltie w Trybie: Programowanie; programowania zamiany postaci w programie Baltie.	Zestaw komputerowy, program Baltie, podręcznik, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	5.1
	70. Nić Hadrianny, czyli używanie scen,	Elementy programowania	Pokaz, praca przy komputerze.	Zestaw komputerowy, program Baltie,	5.1	



Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		dźwięków i zmiana postaci	w programie Baltie.	U: korzystania z przygotowanych wcześniej scen i wstawiania dźwięków w programie Baltie w Trybie: Programowanie; programowania zamiany postaci w programie Baltie.	podręcznik, materiały z Cyfroteki	
	<b>8.5. Ogród Hadrianny</b> – czyli programowanie gry	71. Ogród Hadrianny, czyli programowanie gry	Stworzenie sterowania klawiszami w grze, wprowadzenie pętli, warunków i podprogramów.	Pokaz, praca przy komputerze  U: stosowania pętli Do-while, tworzenia algorytmu sterowania postacią za pomocą klawiszy; stosowania funkcji warunkowych.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Baltie, zbiór zadań	5.1, pp
		72. Ogród Hadrianny, czyli programowanie gry	Stworzenie sterowania klawiszami w grze, wprowadzenie pętli, warunków i podprogramów.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: stosowania pętli Do-while, tworzenia algorytmu sterowania postacią za pomocą klawiszy; stosowania funkcji warunkowych	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Baltie, zbiór zadań	5.1, pp
		73. Ogród Hadrianny, czyli programowanie gry	Stworzenie sterowania klawiszami w grze, wprowadzenie pętli, warunków i podprogramów.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: stosowania pętli Do-while, tworzenia algorytmu sterowania postacią za pomocą klawiszy; stosowania funkcji warunkowych.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Baltie, zbiór zadań	5.1, pp
	<b>8.6. Uczniowskie Studio Projektowe</b> – czyli praca zespołowa nad grą	74. Uczniowskie Studio Projektowe, czyli praca zespołowa nad grą	Stworzenie fabularnej gry platformowej z wykorzystaniem programu Baltie.	Praca przy komputerze.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia gry; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Baltie	5.1, pp

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		75. Uczniowskie Studio Projektowe, czyli praca zespołowa nad grą	Stworzenie fabularnej gry platformowej z wykorzystaniem programu Baltie.	Praca przy komputerze.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia gry; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Baltie	5.1, PP
		76. Uczniowskie Studio Projektowe, czyli praca zespołowa nad grą	Stworzenie fabularnej gry platformowej z wykorzystaniem programu Baltie.	Praca przy komputerze.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia gry; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Baltie	5.1, PP
		77. Uczniowskie Studio Projektowe, czyli praca zespołowa nad grą	Stworzenie fabularnej gry platformowej z wykorzystaniem programu Baltie.	Praca przy komputerze.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia gry; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Baltie	5.1, PP
<b>10. Z mikrofonem i ze słuchawkami</b> – czyli zabawy z dźwiękiem i małe studio radiowe w programie Audacity	<b>10.1. Wygląd dźwięku</b> – czyli przygotowanie montażu	78. Wygląd dźwięku, czyli przygotowanie montażu	Program Audacity, podstawy prostej edycji pliku audio.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: wykonania prostego montażu dźwięku w programie Audacity	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Audacity, słuchawki, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	PP
	<b>10.2. Kilka słów do mikrofonu</b> – czyli nagrywanie i montaż dźwięku	79. Kilka słów do mikrofonu, czyli nagrywanie i montaż dźwięku	Nagrywanie swojego głosu, wstawianie elementów innego pliku audio.	Praca przy komputerze.  U: nagrania swojego głosu przy użyciu mikrofonu; prostej modyfikacji nagrania.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Audacity, słuchawki, mikrofon, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	PP
	<b>10.3. Raz ciszej, raz głośniej</b>	80. Raz ciszej, raz głośniej, czyli	Elementy montażu radiowego – montaż	Pokaz, praca przy komputerze.	Zestaw komputerowy,	PP

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
	– czyli modyfikacja dźwięku	modyfikacja dźwięku	głosu lektora oraz podłożenie dźwięku podkładowego. Edycja obwiedni dźwięku (głośniejszej/ciszej).	U: praktycznego stosowania narzędzi programu Audacity, modyfikacji głośności nagrania.	podręcznik, program Audacity, słuchawki, materiały z Cyfroteki, zbiór zadań	
	<b>10.4. Uczniowski Magazyn Radiowy</b> – czyli tworzenie audycji radiowej	81. Uczniowski Magazyn Radiowy, czyli tworzenie audycji radiowej	Podsumowanie, nauka pracy redakcyjnej.	Projekt, burza mózgów, praca z mikrofonem. Praca w grupie, tworzenie własnych audycji radiowych i klasowego radia.  U: wykorzystania zdobytych wiadomości do stworzenia uczniowskiej audycji radiowej; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program Audacity, słuchawki, mikrofon	PP
		82. Uczniowski Magazyn Radiowy, czyli tworzenie audycji radiowej	Podsumowanie, nauka pracy redakcyjnej.	Projekt, burza mózgów, praca z mikrofonem. Praca w grupie, tworzenie własnych audycji radiowych i klasowego radia.  U: wykorzystania zdobytych wiadomości do stworzenia uczniowskiej audycji radiowej; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Audacity, słuchawki, mikrofon	PP
		83. Uczniowski Magazyn Radiowy, czyli tworzenie audycji radiowej	Podsumowanie, nauka pracy redakcyjnej.	Projekt, burza mózgów, praca z mikrofonem. Praca w grupie, tworzenie własnych audycji radiowych i klasowego radia.  U: wykorzystania zdobytych wiadomości do stworzenia uczniowskiej audycji radiowej; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Audacity, słuchawki, mikrofon	PP

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
		84. Uczniowski Magazyn Radiowy, czyli tworzenie audycji radiowej	Podsumowanie, nauka pracy redakcyjnej.	Projekt, burza mózgów, praca z mikrofonem. Praca w grupie, tworzenie własnych audycji radiowych i klasowego radia.  U: wykorzystania zdobytych wiadomości do stworzenia uczniowskiej audycji radiowej; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, program Audacity, słuchawki, mikrofon	PP
<b>11. Malowanie na warstwach</b> – czyli poznajemy program GIMP	<b>11.1. Ogr ma warstwy i cebula ma warstwy</b> – czyli o grafice z wykorzystaniem warstw	85. Ogr ma warstwy i cebula ma warstwy, czyli o grafice z wykorzystaniem warstw	Podstawy pracy z warstwami w edytorze grafiki, podstawowe narzędzia programu GIMP.	Pokaz, praca przy komputerze.  U: praktycznego stosowania podstawowych narzędzi programu GIMP.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, zbiór zadań	III, 4.1, PP
	<b>11.2. Tekst oryginalny i niebanalny</b> – czyli projektujemy efektowny napis	86. Tekst oryginalny i niebanalny, czyli projektujemy efektowny napis	Praca z tekstem, użycie zaznaczenia oraz wybranych filtrów w programie GIMP.	Pokaz, praca przy komputerze  U: projektowania i stworzenia efektownego napisu z zastosowaniem filtrów programu GIMP.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, zbiór zadań	III, 4.1, PP
		87. Tekst oryginalny i niebanalny, czyli projektujemy efektowny napis	Praca z tekstem, użycie zaznaczenia oraz wybranych filtrów w programie GIMP.	Pokaz, praca przy komputerze  U: projektowania i stworzenia efektownego napisu z zastosowaniem filtrów programu GIMP.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, zbiór zadań	III, 4.1, PP
	<b>11.3. Zdjęć cięcie gięcie</b> – czyli retusz zdjęć i elementy fotomontażu	88. Zdjęć cięcie gięcie, czyli retusz zdjęć i elementy fotomontażu	Elementy montażu fotograficznego.	Pokaz, praca przy komputerze  U: tworzenia prostego fotomontażu w programie GIMP.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, zbiór zadań	III, 4.1, PP

Dział w podręczniku	Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Treści nauczania	Procedury osiągnięcia celów; kształcone umiejętności	Środki dydaktyczne i materiały pomocnicze	Nr w PP
	<b>11.4. Plakujemy</b> – czyli praca nad projektem	89. Plakujemy, czyli praca nad projektem	GIMP – podsumowanie i praca nad projektem.	Projekt, burza mózgów, tworzenie plakatu filmu w programie GIMP.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia plakatu; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, aparat fotograficzny, stroje	III, 4.1, PP
		91. Plakujemy, czyli praca nad projektem	GIMP – podsumowanie i praca nad projektem.	Projekt, burza mózgów, tworzenie plakatu filmu w programie GIMP.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia plakatu; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, aparat fotograficzny, stroje	III, 4.1, PP
		92. Plakujemy, czyli praca nad projektem	GIMP – podsumowanie i praca nad projektem.	Projekt, burza mózgów, tworzenie plakatu filmu w programie GIMP.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia plakatu; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, aparat fotograficzny, stroje	III, 4.1, PP
		93. Plakujemy, czyli praca nad projektem	GIMP – podsumowanie i praca nad projektem.	Projekt, burza mózgów, tworzenie plakatu filmu w programie GIMP.  U: wykorzystania zdobytej wiedzy do stworzenia plakatu; pracy w grupie nad projektem.	Zestaw komputerowy, podręcznik, program GIMP, aparat fotograficzny, stroje	III, 4.1, PP