

Informatyka – szkoła podstawowa

Co zrobić, żeby komputer mnie zrozumiał? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/co-zrobic-zeby-komputer-mnie-zrozumial/zobacz>

Czy można zaprogramować grę w podchody? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/czy-mozna-zaprogramowac-gre-w-podchody/zobacz>

Czym jest inteligentny dom? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/czym-jest-inteligentny-dom/zobacz>

Do czego człowiek wykorzystuje roboty? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/do-czego-czlowiek-wykorzystuje-roboty/zobacz>

Jak bezpiecznie korzystać z internetu? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-bezpiecznie-korzystac-z-internetu/zobacz>

Jak działa wirus komputerowy? - scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-dziala-wirus-komputerowy/zobacz>

Jak działa kod? – scenariusz lekcji dla klas 2-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-dziala-kod/zobacz>

Jak działa wyszukiwarka internetowa? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-dziala-wyszukiwarka-internetowa/zobacz>

Jak porozumiewają się roboty? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-porozumiewaja-sie-roboty/zobacz>

Jak przekazać tajną wiadomość? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-przekazac-tajna-wiadomosc/zobacz>

Jak się programuje w aplikacji Scratch? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-sie-programuje-w-aplikacji-scratch/zobacz>

Jak stworzyć projekt w aplikacji ScratchJr – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-stworzyc-projekt-w-aplikacji-scratchjr/zobacz>

Jak zapłacić bez gotówki? – scenariusz lekcji dla klas 1-3
<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-zaplacic-bez-gotowki/zobacz>

Jak zakodować trasę wycieczki – scenariusz lekcji dla klas 1-3

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-zakodowac-trase-wycieczki/zobacz>

Jak zaprogramować interakcję w aplikacji Scratchu? – scenariusz lekcji dla klas 1-3

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-zaprogramowac-interakcje-w-scratch-u/zobacz>

Jak nowe technologie wpływają na transport – scenariusz lekcji dla klas 1-3

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-nowe-technologie-wplywaja-na-transport/zobacz>

Jak zaprogramować grę w aplikacji ScratchJr – scenariusz lekcji dla klas 1-3

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-zaprogramowac-gre-w-aplikacji-scratchjr/zobacz>

W jaki sposób internet może mi pomóc? – scenariusz lekcji dla klas 1-3

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/w-jaki-sposob-internet-moze-mi-pomoc/zobacz>

Jak stworzyć kalkulator w języku JavaScript? – scenariusz lekcji dla klas 7-8

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-stworzyc-kalkulator-w-jezyku-javascript/zobacz>

Jak zaprogramować własny szyfrator – scenariusz lekcji dla klasy 7

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-zaprogramowac-wlasny-szyfrator/zobacz>

Jak udoskonalić program szyfrujący – scenariusz lekcji dla klasy 7

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-udoskonalic-program-szyfrujacy/zobacz>

Co kryje w sobie język HTML i do czego służy? – scenariusz lekcji dla klas 7-8

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/co-kryje-w-sobie-jezyk-html-i-do-czego-sluzzy/zobacz>

Jak zadbać o swój wizerunek w sieci! – scenariusz lekcji dla klas 7-8

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-zadbac-o-swoj-wizerunek-w-sieci/zobacz>

Skąd moc cyberprzemocy? – scenariusz lekcji dla klas 7-8

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/skad-moc-cyberprzemocy/zobacz>

Kto jest sprawcą cyberprzemocy? – scenariusz lekcji dla klas 7-8

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/skad-moc-cyberprzemocy/zobacz>

Jak reagować na cyberprzemoc? – scenariusz lekcji dla klasy 7

<https://wklasie.uniwersytetdzieci.pl/scenariusz/jak-reagowac-na-cyberprzemoc/zobacz>

Jak radzić sobie z manipulacją informacyjną w sieci? – scenariusz lekcji dla klas 7- 8 - kluczowe pojęcia: informacja w sieci, rzetelność i wiarygodność informacji w sieci, otwarte zasoby w sieci, etyka w pracy z informacjami
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/jak-radzic-sobie-z-manipulacja-informacja-w-sieci>

Jak etycznie publikować w sieci? – scenariusz lekcji dla klas 4 - 6 – kluczowe pojęcia: bezpieczeństwo w sieci, zagrożenia i ograniczenia w sieci, komunikacja w sieci
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/jak-etycznie-publikowac-w-sieci>

Informacja – cena internetowych usług – scenariusz lekcji dla klas 7- 8 – kluczowe pojęcia: aktywność w sieci, prywatność w sieci, bezpieczeństwo w sieci, profilowanie, ciasteczka
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/informacja-cena-internetowych-uslug>

ABC bezpieczeństwa w sieci – scenariusz lekcji dla klas 4 - 6 – kluczowe pojęcia: komunikacja publiczna, komunikacja prywatna, bezpieczeństwo w sieci
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/abc-bezpieczenstwa-w-sieci>

Fejki i manipulacja informacją w sieci – scenariusz lekcji dla klas 7- 8 – kluczowe pojęcia: dezinformacja, fejk, manipulacja informacją
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/fejki-manipulacja-informacja-w-sieci>

Pornografia w sieci. Warto rozmawiać – scenariusz lekcji dla klas 7- 8 – kluczowe pojęcia: zagrożenia i ograniczenia w sieci, dostęp do pornografii w sieci
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/pornografia-w-sieci-warto-rozmawiac>

Co wie o Tobie Twój telefon? – scenariusz lekcji dla klas 7- 8 – kluczowe pojęcia: smartfon i jego możliwości, bezpieczeństwo, ochrona prywatności
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/co-wie-o-tobie-twoj-telefon>

Bezpieczeństwo informacji w sieci – scenariusz lekcji dla klas 7- 8 – kluczowe pojęcia: bezpieczeństwo informacji, prywatność, ograniczenia i zagrożenia w sieci
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/bezpieczenstwo-informacji-w-sieci>

Portale społecznościowe – codzienne wyzwania – scenariusz lekcji dla klas 7 - 8 – kluczowe pojęcia: portale społecznościowe, komunikacja w sieci, profilowanie
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/portale-spoecznościowe-codzienne-wyzwania>

Granice prywatności w sieci – scenariusz lekcji dla klas 7 - 8 – kluczowe pojęcia: bezpieczeństwo w sieci, prywatność w sieci, cyfrowy ślad, media społecznościowe
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/granice-prywatności-w-sieci>

Prawo do prywatności w sieci – scenariusz lekcji dla klas 4 - 6 – kluczowe pojęcia: prywatność w sieci, cyfrowy ślad, dane osobowe
<https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/prawo-do-prywatności-w-sieci>

Plik i Folder na ścieżkach internetu – scenariusz lekcji dla klas 1 - 3 – kluczowe pojęcia: plik, folder, Internet, kursor, kalkulator, Wi-Fi, serwery
https://www.saferinternet.pl/pliki/publikacje/plik%20i%20folder%202018_3_bez_spadow.pdf

Plik i Folder – odkrywcy internetu – scenariusz lekcji dla klas 4 - 6 – kluczowe pojęcia: cyberprzemoc, gry komputerowe, zasady bezpieczeństwa w sieci
<https://www.saferinternet.pl/pliki/publikacje/ebook.pdf>

3...2...1... Internet ! – scenariusz lekcji dla klas 4 - 6 – kluczowe pojęcia: cyberprzemoc, bezpieczeństwo w sieci, piractwo w sieci, zagrożenia w sieci
https://www.edukacja.fdds.pl/?option=com_szkolenia&tekst=1122

Gdzie jest Mimi? – scenariusz lekcji dla klas 5 - 6 – kluczowe pojęcia: cyberprzemoc, konsekwencje cyberprzemocy, profilaktyka przemocy w sieci
https://www.edukacja.fdds.pl/?option=com_szkolenia&tekst=1113

Lekcja bezpieczeństwa – scenariusz lekcji dla klas 5 - 6 – kluczowe pojęcia: zagrożenia w sieci, zasady bezpieczeństwa w sieci
https://www.edukacja.fdds.pl/?option=com_szkolenia&tekst=1114

Interaktywna mapa Polski – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: zmiana tła sceny, dodawanie punktów interaktywnych, tworzenie interaktywnej mapy
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Zagraj ze mną i zgadnij liczbę! – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: tworzenie narzędzia do odgadywania liczb
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Formatowanie tekstu w MS Word – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: skróty klawiaturowe, formatowanie tekstu, edytowanie tekstu
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Bezpieczeństwo w sieci – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: bezpieczeństwo w sieci
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Plakat w MS Word – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: zapisywanie dokumentów w różnych formatach, wklejanie obrazka, zmiana stylu, obramowania, zmiana tła strony
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Projektuję zaproszenie z wykorzystaniem szablonów w MS Word – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: szablony formatowania
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Skróty klawiszowe w MS Word – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: skróty klawiaturowe
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Tabele w MS Word – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: wstawianie tabel do tekstu, edytowanie

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

W poszukiwaniu skarbu – duszek w labiryncie – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: projekt w środowisku Scratch

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Power Point – przepisnik – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: dodawanie dźwięku do prezentacji

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Power Point – moja książka – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: tworzenie prezentacji w programie Power Point

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Power Point – animacje i przejścia – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: animacje z użyciem autokształtów, ścieżki animacji

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Przycisk akcji – Power Point – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: wklejanie przycisku akcji

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Motywy w Power Point – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: motywy i ich edytowanie

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Dołączanie hiperłączy do prezentacji - scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: hiperłączy

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Gra platformowa – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: skrypt gry platformowej w programie Scratch

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Poczta bez znaczka + netykieta – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: poczta elektroniczna, netykieta, wiadomości e-mail

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Gimp – praca na warstwach, łączenie dwóch zdjęć – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: program Gimp, łączenie zdjęć, warstwy

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Gimp – rozdzielczość obrazu drukowanego i wyświetlanego na monitorze – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: różnice pomiędzy rozdzielczością obrazu drukowanego a wyświetlanego

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Grafika 3D – Lego – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: grafika 3D
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Wysyłanie i odbieranie załączników za pomocą poczty elektronicznej – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: poczta elektroniczna, załączniki
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Power Point – przepiśnik – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: dodawanie dźwięku do prezentacji
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Power Point – moja książka – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: tworzenie prezentacji w programie Power Point
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Power Point – animacje i przejścia – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: animacje z użyciem autokształtów, ścieżki animacji
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Przycisk akcji – Power Point – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: wklejanie przycisku akcji
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Motywy w Power Point – scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: motywy i ich edytowanie
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Dołączanie hiperłączy do prezentacji - scenariusz lekcji dla klasy 5 – kluczowe pojęcia: hiperłączy
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Gra platformowa – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: skrypt gry platformowej w programie Scratch
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Poczta bez znaczka + netykieta – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: poczta elektroniczna, netykieta, wiadomości e-mail
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Gimp – praca na warstwach, łączenie dwóch zdjęć – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: program Gimp, łączenie zdjęć, warstwy
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Gimp – rozdzielczość obrazu drukowanego i wyświetlanego na monitorze – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: różnice pomiędzy rozdzielczością obrazu drukowanego a wyświetlanego
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Grafika 3D – Lego – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: grafika 3D
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Wysyłanie i odbieranie załączników za pomocą poczty elektronicznej – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: poczta elektroniczna, załączniki
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

ego na monitorze – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: różnice pomiędzy rozdzielczością obrazu drukowanego a wyświetlanego
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Grafika 3D – Lego – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: grafika 3D
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Wysyłanie i odbieranie załączników za pomocą poczty elektronicznej – scenariusz lekcji dla klasy 6 – kluczowe pojęcia: poczta elektroniczna, załączniki
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Komunikacja w internecie bez @ - komunikatory – scenariusz lekcji dla klasy 6 –
kluczowe pojęcia: komunikator internetowy
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Sortowanie tekstu tabeli w MS Word – scenariusz lekcji dla klasy 4 – kluczowe pojęcia: sortowanie jednopoziomowe, sortowanie wielopoziomowe
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Wstawianie i modyfikacja wykresów w PowerPoint – scenariusz lekcji dla klasy 5 –
kluczowe pojęcia: omawianie treści w formie wykresu
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Sposoby przedstawiania algorytmów – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: algorytmy i ich przedstawianie, schematy blokowe algorytmów
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Internet jako źródło informacji – fakenewsy – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: fakenewsy czym są i jak je rozpoznawać
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Internet jako źródło informacji – prawa autorskie – scenariusz lekcji dla klasy 7 –
kluczowe pojęcia: licencje, prawa autorskie w internecie, Creative Commons
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Bezpieczeństwo w sieci – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia:
bezpieczeństwo w sieci
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Praca z dokumentem wielostronicowym – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: tworzenie spisów treści, sekcje, numerowanie stron
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Dlaczego warto robić kopie zapasowe? Pliki i zabezpieczenia – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: kopie zapasowe, pliki, pamięć masowa, schowek, hierarchiczna struktura folderów
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Sieci komputerowe, ich zasięg i rodzaje – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: sieci komputerowe ich rodzaje i topografie
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Grafika wektorowa – krzywe Beziery – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: różnice między grafiką rastrową i wektorową
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Inkscape – wektoryzacja bitmapy – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: wektoryzowanie bitmapy, przerabianie rysunku na grafikę wektorową
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Inkscape – tworzymy ikony – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: tworzenie ikon
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Czy komputery myślą literami? Kod ASCII – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: tablica znaków ASCII
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Programistyczna wieża Babel – o różnorodności języków programowania – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: języki programowania, ich podział i charakterystyka
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Samodzielne korzystanie z wyszukiwanych informacji z uwzględnieniem poszanowania praw autorskich – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: otwarte zasoby edukacyjne, wolne licencje
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Wyszukiwanie informacji i elementów graficznych udostępnianych w internecie w otwartych zasobach edukacyjnych – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: otwarte zasoby edukacyjne, wolne licencje
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Elementy zestawu komputerowego – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: płyta główna, procesor, pamięć, układy wejścia/wyjścia
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Zagrożenia w internecie – scenariusz lekcji dla klasy 7 – kluczowe pojęcia: rodzaje zagrożeń w internecie i ich unikanie
<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Jak rozróżnić informacje prawdziwe od fałszywych? – scenariusz lekcji dla klas 1-3 – kluczowe pojęcia: informacje prawdziwe, informacje fałszywe
<http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/jak-rozrozniać-informacje-prawdziwe-od-falszywych/>

Wielkie porządkowanie informacji – scenariusz lekcji dla klas 1-3 – kluczowe pojęcia: porządkowanie i klasyfikowanie informacji
<http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/wielkie-porzadkowanie-informacji/>

Pierwsze kroki w programie graficznym – scenariusz lekcji dla klasy 4 - kluczowe pojęcia: edytor grafiki Paint
http://www.znpchorzow.pl/publikacje/programy_zajec/020.pdf

„Dom” – wykorzystanie figur geometrycznych w rysunku – scenariusz lekcji dla klasy 4 - kluczowe pojęcia: praca w programie Paint
http://www.znpchorzow.pl/publikacje/programy_zajec/020.pdf

Jak to zrobić w HTML-u i CSS? – scenariusz lekcji dla klasy 8 - kluczowe pojęcia: tworzenie stron internetowych, struktura dokumentu HTML, definiowanie stylów
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-1-informatyka-klasa-8-jak-to-zrobic-w-html-u-i-css/?subject=23165&segment=23116>

Zasady pracy z komputerem – scenariusz lekcji dla klasy 7 - kluczowe pojęcia: regulamin pracowni komputerowej, zasady BHP
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-1-klasa-7-zasady-pracy-z-komputerem/?segment=23116>

Strona w dobrym stylu – scenariusz lekcji dla klasy 8 - kluczowe pojęcia: tworzenie stron internetowych, formatowanie tekstu w dokumencie HTML
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-2-informatyka-klasa-8-strona-w-dobrym-stylu/?segment=23116>

Cechy komputerów – scenariusz lekcji dla klasy 7 - kluczowe pojęcia: komputer i jego cechy
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-2-klasa-7-cechy-komputerow/?segment=23116>

Strona internetowa – scenariusz lekcji dla klasy 8 - kluczowe pojęcia: tworzenie stron internetowych, galeria zdjęć, elementy interaktywne
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-3-informatyka-klasa-8-strona-interaktywna/?segment=23116>

Czy masz 1101 lat? – scenariusz lekcji dla klasy 7 - kluczowe pojęcia: prezentacja danych w komputerze, przeliczanie liczb
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-3-klasa-7-czy-masz-1101-lat/?segment=23116>

Witryna WWW – scenariusz lekcji dla klasy 8 - kluczowe pojęcia: tworzenie stron internetowych
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-4-informatyka-klasa-8-witryna-www/?segment=23116>

W sieci – scenariusz lekcji dla klasy 7 - kluczowe pojęcia: wyszukiwanie informacji i elementów graficznych w internecie
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-4-klasa-7-w-sieci/?segment=23116>

Prawo w internecie - scenariusz lekcji dla klasy 8 - kluczowe pojęcia: prawo autorskie, ochrona wizerunku, bezpieczeństwo w sieci
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-5-informatyka-klasa-8-prawo-w-internecie/?segment=23116>

W chmurze – scenariusz lekcji dla klasy 7 - kluczowe pojęcia: praca w chmurze
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-5-klasa-7-w-chmurze/?segment=23116>

Wspólne dokumenty – scenariusz lekcji dla klasy 7 - kluczowe pojęcia: tworzenie dokumentów tekstowych, zasady netykiety
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-6-klasa-7-wspolne-dokumenty/?segment=23116>

Bezpiecznie z komputerem – scenariusz lekcji dla klasy 5 - kluczowe pojęcia: bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, ochrona przed wirusami
<https://ucze.pl/zasob/scenariusz-lekcji-1-informatyka-klasa-5-bezpiecznie-z-komputerem/?segment=23116>

