Rozkład treści nauczania w klasach 4–8

Klasa 4

I.	Komputer i Ty
II.	Korzystanie z internetu
III.	Grafika komputerowa
IV.	Edytor tekstu
V.	Programowanie w Scratchu
	Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne

Klasa 5

I.	Internet i cyberbezpieczeństwo
II.	Grafika komputerowa
III.	Edytor tekstu
IV.	Programowanie w Scratchu
V.	Prezentacje multimedialne
	Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne

Klasa 6

I.	Nowe technologie i cyberbezpieczeństwo
II.	Arkusz kalkulacyjny i jego zastosowania
III.	Programowanie w Scratchu
IV.	Materiały multimedialne
	Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne

Klasa 7

I.	Komputer i sieci komputerowe
II.	Strony WWW
III.	Grafika komputerowa i modele 3D
IV.	Zaawansowane dokumenty
V.	Algorytmika i programowanie
VI.	Prezentacje multimedialne
	Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne

Klasa 8

I.	Bezpieczna komunikacja i współpraca w sieci
II.	Arkusz kalkulacyjny i analiza danych
III.	Algorytmika i programowanie
IV.	Materiały multimedialne
	Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne