

ROZKŁAD MATERIAŁU

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
1. Pracownia komputerowa	4–5	Zestaw 1	Zasady bezpiecznej pracy i przebywania w pracowni komputerowej	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p>
2. Podstawowy zestaw komputerowy	6–7	Zestaw 2	Poznajemy i nazywamy elementy podstawowego zestawu komputerowego	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
3. Pulpit	8–9	Zestaw 3	Pulpit komputera	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; uczenia się.</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
4. Edytor grafiki. Prostokąt	10–11	Zestaw 4	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Prostokąt	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
5. Edytor grafiki. Wypełnij kolorem	12–13	Zestaw 5	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Wypełnij kolorem	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p>

Temat w zeszyście ćwiczeń	Strona w zeszyście ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <p>1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
6. Edytor grafiki. Trójkąt	14–15	Zestaw 6	Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Trójkąt	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <p>1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
7. Edytor grafiki. Owal	16–17	Zestaw 7	Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Owal	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p>

Temat w zeszyście ćwiczeń	Strona w zeszyście ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
8. Edytor grafiki. Gwiazdy i inne kształty	18–19	Zestaw 8	Poznajemy gotowe kształty edytora grafiki	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
9. Edytor grafiki. Ołówek i Gumka	20–21	Zestaw 9	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Ołówek i Gumka	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki,

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
10. Edytor grafiki. Pędzel	22–23	Zestaw 10	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Pędzel	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
11. Edytor grafiki. Linia	24–25	Zestaw 11	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Linia	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.</p> <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <p>1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
12. Edytor grafiki. Lupa	26–27	Zestaw 12	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Lupa	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p>

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
13. To już wiem!	28–29	Zestaw 13	Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
14. Przesuwanie po ekranie	30–31	Zestaw 14	Poznajemy klawisze ruchu kursora	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
15. Edytor tekstu. Spacja	32–33	Zestaw 15	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Spacja	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami</p>

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
16. Edytor tekstu. Delete , Backspace	34–35	Zestaw 16	Poznajemy edytor tekstu: klawisze Delete i Backspace	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
17. Edytor tekstu. Shift , Caps Lock	36–37	Zestaw 17	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Caps Lock i Shift	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
18. Edytor tekstu. Enter	38–39	Zestaw 18	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Enter	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <p>1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
19. Edytor tekstu. Kolor czcionki	40–41	Zestaw 19	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kolor czcionki	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p>

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
20. Edytor tekstu. Pogrubienie	42–43	Zestaw 20	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Pogrubienie	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;. 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
21. Edytor tekstu. Kursywa	44–45	Zestaw 21	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kursywa	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
22. Edytor tekstu. Podkreślenie	46–47	Zestaw 22	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Podkreślenie	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
23. Edytor tekstu. Alt (prawy)	48–49	Zestaw 23	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Alt (prawy)	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
24. Edytor tekstu. Alt (prawy) + Shift	50–51	Zestaw 24	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Alt (prawy) i Shift	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
25. Edytor grafiki. Tekst	52–53	Zestaw 25	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Tekst	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
26. Edytor grafiki. Zaznacz	54–55	Zestaw 26	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Zaznacz	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
27. Programowanie. W świecie robotów	56–57	Zestaw 27	Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
28. Programowanie. Wesołe misie	58–59	Zestaw 28	Programowanie. Wprowadzenie polecenia „weź”	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) tworzy polecenie lub sekwencję poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego; <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
29. Programowanie. Myszki w labiryncie	60–61	Zestaw 29	Programowanie. Wprowadzenie polecenia „Powtórz”	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego; <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
30. To już wiem!	62–63	Zestaw 30	Podsumowanie wiedzy zdobytej w klasie 1	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. <p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćw. na płycie CD	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<p>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p> <p>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <p>1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</p> <p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p> <p>2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p> <p>3) przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</p>