

ROZKŁAD MATERIAŁU

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
1. Witamy w klasie 2	4–5	Zestaw 1	Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	<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> <p>2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p>
2. Menu Start	6–7	Zestaw 2	Uruchamiamy programy z menu Start	<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;</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 zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
3. Nowy folder	8–9	Zestaw 3	Tworzymy nowy folder w komputerze	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 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;
4. Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	10–11	Zestaw 4	Edytor grafiki – przypomnienie wiadomości	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. 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;
5. Edytor grafiki. Zapisz jako..., Zapisz	12–13	Zestaw 5	Zapisujemy dokumenty w komputerze	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: 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 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;
6. Edytor grafiki. Zaznacz wszystko, Usuń	14–15	Zestaw 6	Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 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: <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 pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: <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; 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; 3) przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.
7. Edytor grafiki. Zaznaczenie przezroczyste	16–17	Zestaw 7	Korzystamy z opcji: Zaznaczenie przezroczyste	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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;
8. Edytor grafiki. Kopiuuj, Wklej	18–19	Zestaw 8	Poznajemy polecenia edytora grafiki: Kopiuuj, Wklej	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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
9. Edytor grafiki. Kontur i Wypełnienie	20–21	Zestaw 9	Zmieniamy kontur kształtu	<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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</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>
10. Edytor grafiki. Shift + Prostokąt + Owal + Linia	22–23	Zestaw 10	Rysujemy koła, kwadraty i linie proste w edytorze grafiki	<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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</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 zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
11. Edytor grafiki. Selektor kolorów	24–25	Zestaw 11	Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Selektor kolorów	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 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: <ol style="list-style-type: none"> 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; zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
12. Edytor grafiki. Edytuj kolory	26–27	Zestaw 12	Korzystamy z kolorów nie-standardowych w edytorze grafiki	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 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: <ol style="list-style-type: none"> 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; zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
13. Edytor grafiki. Zmniejszanie, powiększanie	28–29	Zestaw 13	Zmniejszamy i powiększamy rysunki w edytorze grafiki	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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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; 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;
14. Powtórzenie. To już wiem!	30–31	Zestaw 14	Doskonalimy umiejętności 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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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 zeszyście ćwiczeń	Strona w zeszyście ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	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; 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet; 3) przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób związanych z bezpieczeństwem w internecie.
15. Kalkulator	32–33	Zestaw 15	Korzystamy z Kalkulatora komputerowego	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 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; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
16. Internet. Bezpieczeństwo w internecie	34–35	Zestaw 16	Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 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; 3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych. 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. 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 ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
17. Internet. Wiadomości w internecie	36–37	Zestaw 17	Wiadomości w internecie	<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>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>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>
18. Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	38–39	Zestaw 18	Przypominamy wiadomości dotyczące edytora tekstu	<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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</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>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 zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
19. Edytor tekstu. Kropka, przecinek...	40–41	Zestaw 19	Znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze tekstu	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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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;
20. Edytor tekstu. Krój czcionki	42–43	Zestaw 20	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Krój czcionki	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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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 zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	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;
21. Edytor tekstu. Rozmiar czcionki	44–45	Zestaw 21	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Rozmiar czcionki	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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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;
22. Edytor tekstu. Kopiuje, Wklej	46–47	Zestaw 22	Stosujemy polecenia edytora tekstu: Kopiuje, Wklej	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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	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 technologie; <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;
23. Edytor tekstu. Usuń , zapisywanie zmian w tekście	48–49	Zestaw 23	Usuwamy tekst za pomocą klawiszy: Delete , Backspace	<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; 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 pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. <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 technologie; <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 zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
24. Edytor tekstu. Punktory, Numerowanie	50–51	Zestaw 24	Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 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: <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 pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: <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; 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 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;
25. Edytor tekstu. Wyrównywanie, Kolor strony	52–53	Zestaw 25	Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 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: <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 pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. 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. Programowanie. Bystry Kubuś	54–55	Zestaw 26	Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 1) układa w logicznym porządku: obrazki, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 2) tworzy polecenia 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; 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; 2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Temat w zeszytce ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
27. Programowanie. Skoczny Tygrysek	56–58	Zestaw 27	Utrwalenie poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie nowego polecenia: skok. Pisanie programów sterujących postacią na ekranie	<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 polecenia 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; 2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. <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. Przyjaciele w podróży	59–61	Zestaw 28	Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej. Łączenie w poleceniu: powtórz co najmniej dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego	<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 polecenia 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 zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	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; 2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. <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;
29. Prezentacje multimedialne	62–63	Zestaw 29	Oglądanie prezentacji multimedialnych	<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 pisania, 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;

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Strona w zeszytcie ćwiczeń	Numer ćwiczenia na płycie	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
30. Powtórzenie. To już wiem!	64-65	Zestaw 30	Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2	<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 polecenia 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; 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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. <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; 3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych. <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; 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;