

R O Z K Ł A D M A T E R I A Ł U

Temat - zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
 <p>Wprowadzenie. Witamy w klasie 2</p>	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; 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; 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p>
 <p>Wprowadzenie. Menu Start</p>	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; 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 - zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
 <p>Wprowadzenie. Nowy folder</p>	8-9	Zestaw 3	Tworzymy nowy folder w komputerze	<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; 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>Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości</p>	10-11	Zestaw 4	Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	<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; 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>Edytor grafiki. Zapisz jako..., Zapisz</p>	12-13	Zestaw 5	Zapisujemy dokumenty w komputerze	<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>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>


Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<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>
 <p>Edytor grafiki. Zaznacz wszystko, Usuń</p>	14–15	Zestaw 6	Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówek 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>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>3) przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</p>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
 <p>Edytor grafiki. Zaznaczenie przezroczyste</p>	16-17	Zestaw 7	Korzystamy z opcji: Zaznaczenie przezroczyste	<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; <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 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;
 <p>Edytor grafiki. Kopij, Wklej</p>	18-19	Zestaw 8	Poznajemy polecenia edytora grafiki: Kopij, Wklej	<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; 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	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;
 <p>Edytor grafiki. Kontur i Wypełnienie</p>	20–21	Zestaw 9	Zmieniamy kontur kształtu	<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; 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>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;
 <p>Edytor grafiki. Shift + Prostokąt + Owal + Linia</p>	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> <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>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	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) 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>
 <p>Edytor grafiki. Selektor kolorów</p>	24–25	Zestaw 11	<p>Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Selektor kolorów</p>	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>1) układa w logicznym porządku: obrazy, 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) 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 - zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytzie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
 <p>Edytor grafiki. Edytuj kolory</p>	26-27	Zestaw 12	Korzystamy z kolorów niestandardowych 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 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>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
 <p>Edytor grafiki. Zmniejszanie, powiększanie</p>	28-29	Zestaw 13	Zmniejszamy i powiększamy rysunki 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 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>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	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>
 <p>Powtórzenie. To już wiem!</p>	30–31	Zestaw 14	<p>Doskonalimy umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki</p>	<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) 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> <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 związanych z bezpieczeństwem w internecie.</p>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
 <p>Kalkulator. Wykonywanie obliczeń</p>	32–33	Zestaw 15	Korzystamy z Kalkulatora komputerowego	<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>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
 <p>Internet. Bezpieczeństwo w internecie</p>	34–35	Zestaw 16	Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu	<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>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>2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie 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> <p>2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p>



Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
 <p>Internet. Wiadomości w internecie</p>	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: obrazy, 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>
 <p>Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości</p>	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>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<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>19</p> <p>Edytor tekstu. Kropka, przecinek...</p>	40–41	Zestaw 19	Znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze 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>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>20</p> <p>Edytor tekstu. Krój czcionki</p>	42–43	Zestaw 20	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Krój 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</p>


Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<p>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>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p>
 <p>Edytor tekstu. Rozmiar czcionki</p>	44-45	Zestaw 21	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Rozmiar 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) 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>
 <p>Edytor tekstu. Kopiuje, Wklej</p>	46-47	Zestaw 22	Stosujemy polecenia edytora tekstu: Kopiuje, Wklej	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	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 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>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>Edytor tekstu. Usuń, zapisywanie zmian w tekście</p>	48–49	Zestaw 23	Usuwamy tekst za pomocą klawiszy: Delete , Backspace	<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) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</p>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	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;
 <p>Edytor tekstu. Punktory, Numerowanie</p>	50–51	Zestaw 24	Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu	<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 technologię;

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<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;
 <p>Edytor tekstu. Wyrównywanie, Kolor strony</p>	52–53	Zestaw 25	Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony	<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>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;
 <p>Programowanie. Bystry Kuba</p>	54–55	Zestaw 26	Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz	<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.

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	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>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>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>2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie 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>
 <p>Programowanie. Skoczny Tygrysek</p>	56–57	Zestaw 27	<p>Utrwalenie poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie nowego polecenia: skok. Pisanie programów sterujących postacią na ekranie</p>	<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) tworzy polecenia lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</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>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	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;
 <p>Programowanie. Przyjaciele w podróży</p>	58–59	Zestaw 28	<p>Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej. Łączenie w pętli powtarzania dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego</p>	<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;

Temat - zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszytce ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<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;
 <p>Prezentacje. Przeglądanie slajdów</p>	60-61	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 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;
 <p>Powtórzenie. To już wiem!</p>	62-63	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;

Temat – zeszyt ćwiczeń	Strona w zeszycie ćwiczeń	Ćwiczenia interaktywne	Zapis w dzienniku	Odniesienia do podstawy programowej
				<p>2) tworzy polecenia lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</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>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>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>