

P L A N W Y N I K O W Y K L A S A 1

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 1 Wprowadzenie. Pracownia komputerowa	Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ potrafi przyjąć właściwą pozycję podczas pracy na komputerze ▶ wie, jak zachować się w pracowni komputerowej ▶ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób ▶ kończy rozpoczętą pracę
 2 Wprowadzenie. Podstawowy zestaw komputerowy	Poznajemy i nazywamy elementy podstawowego zestawu komputerowego	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego ▶ wie, jak uruchomić komputer ▶ potrafi uruchomić wskazaną aplikację ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ posługuje się myszą komputerową ▶ wie, do czego służy laptop ▶ rozwiązuje łamigłówki ▶ kończy rozpoczętą pracę
 3 Wprowadzenie. Pulpit	Pulpit komputera	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ używa urządzeń zgodnie z instrukcją nauczyciela ▶ włącza samodzielnie komputer ▶ wie, jak wyłączyć komputer ▶ wie, do czego służy mysz komputerowa ▶ wie, co to jest pulpit komputera oraz ikony ▶ wie, jak uruchomić program komputerowy z menu Start ▶ potrafi uruchomić wskazaną aplikację ▶ korzysta z prostych materiałów cyfrowych ▶ prezentuje efekty pracy własnej ▶ kończy rozpoczętą pracę
 4 Edytor grafiki. Prostokąt	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Prostokąt	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, do czego służą aplikacje graficzne ▶ uruchamia edytor grafiki ▶ wie, czym jest edytor grafiki ▶ wie, że Prostokąt znajduje się w grupie Kształty ▶ wie, do czego służy narzędzie Prostokąt w edytorze grafiki ▶ korzysta z narzędzia Prostokąt w edytorze grafiki ▶ tworzy proste rysunki ▶ układa figury w logicznym porządku ▶ opowiada o przebiegu pracy ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 5 Edytor grafiki. Wypełnij	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Wypełnij	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, do czego służy narzędzie Wypełnij w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Wypełnij w edytorze grafiki ▶ wie, jak zmienić kolor tła ▶ doskonali umiejętność liczenia ▶ posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami ▶ wykonuje prace według własnego pomysłu ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową ▶ kończy rozpoczętą pracę
 6 Edytor grafiki. Trójkąt	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Trójkąt	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa w pracowni komputerowej ▶ wie, że trójkąt znajduje się w grupie Kształty ▶ samodzielnie wstawia trójkąty i wypełnia je kolorem ▶ wie, do czego służy przycisk Rozmiar ▶ posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami ▶ tworzy proste rysunki według własnego projektu ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę ▶ prezentuje swoje prace
 7 Edytor grafiki. Owal	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Owal	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, gdzie znajduje się narzędzie Owal ▶ wie, do czego służy narzędzie Owal w edytorze grafiki ▶ wie, do czego służy narzędzie Cofnij ▶ redaguje prostą instrukcję korzystania z narzędzia Cofnij ▶ potrafi ułożyć elementy obrazka w logicznym porządku ▶ wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur ▶ wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenia prac plastycznych ▶ opowiada o sposobie wykonania swojej pracy ▶ udziela wskazówek dotyczących korzystania z poznanych narzędzi ▶ doskonali umiejętność liczenia ▶ prezentuje efekty swojej pracy ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Edytor grafiki. Gwiazdy i inne kształty	Poznajemy gotowe kształty edytora grafiki	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, że w grupie Kształty znajduje się wiele figur ▶ wie, jak wstawić wybraną figurę – tworzy prostą instrukcję ▶ wie, jak zmienić kolor i grubość linii kształtu ▶ wie, jak wypełnić kształt kolorem ▶ tworzy prace według własnego projektu ▶ rozwiązuje łamigłówki ▶ projektuje, wykonuje i prezentuje swoje prace ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Edytor grafiki. Ołówek i Gumka	Poznajemy narzędzia edytora grafiki Ołówek i Gumka	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, że narzędzie Ołówek służy do rysowania ▶ korzysta z narzędzia Ołówek w edytorze grafiki ▶ wie, że narzędzie Gumka służy do usuwania fragmentów rysunku ▶ korzysta z narzędzia Gumka w edytorze grafiki ▶ wie, że narzędzia Ołówek i Gumka znajdują się w grupie Narzędzia ▶ tworzy proste rysunki według proponowanych etapów ▶ doskonali umiejętność rysowania ▶ kojarzy efekty działania programu z efektami swojej pracy ▶ mówi, co udało mu się dobrze wykonać ▶ ocenia efekty swojej pracy ▶ rozwiązuje zadania w aplikacji ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Edytor grafiki. Pędzel	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Pędzel	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, że narzędzie Pędzel służy do malowania ▶ samodzielnie wybiera rodzaj pędzla ▶ wie, do czego służy narzędzie Aerograf w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Aerograf w edytorze grafiki ▶ doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową ▶ samodzielnie zmienia szerokość pędzla ▶ maluje obrazki w logicznym porządku ▶ doskonali umiejętność pracy w edytorze grafiki ▶ tworzy proste rysunki według własnego pomysłu ▶ kojarzy efekty działania programu z efektami swojej pracy ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 11 Edytor grafiki. Linia	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Linia	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, do czego służy narzędzie Linia w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Linia w edytorze grafiki ▶ wie, że narzędzie Linia znajduje się w grupie Kształty ▶ wie, jak postępować, aby kolor nie wylewał się poza kontur rysunku ▶ rozwiązuje problemy związane z korzystaniem z narzędzia Linia ▶ wie, jak wygląda flaga Polski ▶ tworzy prace według własnego projektu ▶ kojarzy efekty działania programu z efektami swojej pracy ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 12 Edytor grafiki. Lupa	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Lupa	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ samodzielnie uruchamia aplikację (edytor grafiki) ▶ wie, że narzędzie Lupa znajduje się w grupie Narzędzia ▶ wie, do czego służy narzędzie Lupa w edytorze grafiki ▶ korzysta z narzędzia Lupa w edytorze grafiki ▶ wie, jak zmniejszyć obraz ▶ wie, do czego służą suwaki ▶ stosuje lewy i prawy przycisk myszy komputerowej podczas używania narzędzia Lupa ▶ samodzielnie wykonuje pracę, korzystając z narzędzi: Kształty, Lupa i Gumka ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 13 Powtórzenie. To już wiem!	Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ samodzielnie uruchamia aplikację (edytor grafiki) ▶ wie, do czego służy edytor grafiki ▶ posługuje się myszą komputerową ▶ wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki: Ołówek, Gumka, Pędzel, Wypełnij, Aerograf, Lupa ▶ samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki ▶ wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 14 Edytor tekstu. Przesuwanie po ekranie	Poznajemy klawisze ruchu kursora	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, jak posługiwać się klawiaturą dotykową ▶ wymienia urządzenia, w których spotykamy klawiaturę dotykową ▶ wskazuje położenie klawiszy ruchu kursora ▶ wie, jak korzystać z klawiszy ruchu kursora ▶ wie, w którym kierunku klawisze ruchu kursora przesuną obiekt ▶ rozwiązuje łamigłówki ▶ pracuje według określonego planu, aby dojść do celu ▶ współpracuje z innymi dziećmi w celu zdobycia informacji ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 15 Edytor tekstu. Spacja	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Spacja	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ wie, do czego służy edytor tekstu ▶ wie, co to jest okno programu ▶ wie, co to jest kursor ▶ wie, co to jest ikona i do czego służy ▶ wie, do czego służy klawiatura komputera ▶ wie, że w trakcie pisania należy wykorzystywać wszystkie palce ▶ samodzielnie uruchamia aplikację (edytor tekstu) ▶ tworzy i edytuje proste materiały cyfrowe, ▶ odszukuje na klawiaturze klawisz Spacja ▶ wie, do czego służy klawisz Spacja ▶ wie, że klawisz Spacja naciskamy jeden raz ▶ samodzielnie korzysta z klawisza Spacja i klawiszy literowych w edytorze tekstu ▶ doskonali umiejętność czytania ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 16 Edytor tekstu. Delete, Backspace	Poznajemy edytor tekstu: klawisze Delete i Backspace	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ samodzielnie uruchamia edytor tekstu ▶ wie, do czego służy klawiatura komputerowa ▶ wie, do czego służą klawisze Delete i Backspace ▶ wskazuje na klawiaturze klawisze Delete i Backspace ▶ wie, co zrobić, kiedy odstęp między literami jest za duży ▶ usuwa elementy tekstowe ▶ doskonali technikę liczenia i czytania ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Edytor tekstu. Shift, Caps Lock	Poznajemy edytor tekstu: klawisze Shift, Caps Lock	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz ergonomii podczas pracy na komputerze ▶ samodzielnie uruchamia edytor tekstu ▶ wie, do czego służą klawisze Shift i Caps Lock ▶ wskazuje na klawiaturze klawisze Shift i Caps Lock ▶ korzysta z klawiszy Shift i Caps Lock ▶ wskazuje wyrazy napisane za pomocą klawiszy Shift i Caps Lock ▶ wie, że nazwy własne piszemy wielką literą ▶ wie, kiedy stosujemy kropkę w zdaniu ▶ doskonali technikę czytania ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Edytor tekstu. Enter	Poznajemy edytor tekstu: klawisz Enter	▶ wie, do czego służy klawisz Enter ▶ przenosi wyraz do następnego wiersza ▶ odszukuje na klawiaturze klawisz Enter ▶ wie, jak zmniejszyć odstęp między wierszami ▶ zna działanie przycisku Cofnij ▶ korzysta z przycisku Cofnij ▶ układa w logicznym porządku wyrazy ▶ samodzielnie korzysta z klawisza Enter oraz klawiszy literowych w edytorze tekstu ▶ doskonali technikę pisanie i czytania ▶ kojarzy działanie komputera z efektami pracy ▶ pamięta o zasadach bezpieczeństwa oraz ergonomii ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Edytor tekstu. Kolor czcionki	Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Kolor czcionki	▶ dba o właściwą postawę podczas pracy przy komputerze ▶ sprawnie posługuje się klawiaturą i myszą komputerową ▶ wie, do czego służy przycisk Kolor czcionki w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Kolor czcionki w edytorze tekstu ▶ potrafi zakończyć zmianę koloru ▶ doskonali technikę pisanie i czytania ▶ zna elementy podstawowego zestawu komputerowego ▶ współpracuje z innymi dziećmi ▶ szanuje efekty pracy innych osób ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ samodzielnie kończy rozpoczęte zadania

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 20 Edytor tekstu. Pogrubienie	Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Pogrubienie	▶ dba o właściwą postawę podczas pracy przy komputerze ▶ wie, do czego służy przycisk Pogrubienie w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Pogrubienie w edytorze tekstu ▶ wie, jak wyłączyć przycisk Pogrubienie ▶ analizuje treść poleceń ▶ doskonali technikę pisania i czytania ▶ zmienia wygląd tekstu ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 21 Edytor tekstu. Kursywa	Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Kursywa	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa w pracowni komputerowej ▶ wie, do czego służy przycisk Kursywa w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Kursywa w edytorze tekstu ▶ wie, jak wyłączyć przycisk Kursywa ▶ rozwiązuje diagramy ▶ zmienia wygląd tekstu, stosując poznane przyciski w edytorze tekstu ▶ kojarzy efekty działania programu z efektami swojej pracy ▶ dzieli wyrazy na głoski, litery, sylaby ▶ przelicza głoski, litery, sylaby ▶ analizuje różnice na podstawie cech zewnętrznych przedmiotów ▶ redaguje rady dotyczące korzystania z przycisku Kursywa ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ wykorzystuje wskazówki nauczyciela ▶ kończy rozpoczętą pracę
 22 Edytor tekstu. Podkreślenie	Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Podkreślenie	▶ respektuje regulamin pracowni komputerowej ▶ doskonali posługiwanie się prostymi urządzeniami technicznymi i cyfrowymi ▶ wie, do czego służy przycisk Podkreślenie w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Podkreślenie w edytorze tekstu ▶ zmienia wygląd tekstu ▶ przelicza liczbę elementów ▶ analizuje treść poleceń ▶ doskonali technikę czytania ▶ ocenia efekty swojej pracy ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ samodzielnie kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Edytor tekstu. Alt (prawy)	Poznajemy edytor tekstu: klawisz Alt (prawy)	▶ przestrzega regulaminu pracowni komputerowej ▶ dba o właściwą pozycję ciała w trakcie pracy przy komputerze ▶ posługuje się prostymi urządzeniami technicznymi i cyfrowymi ▶ prawidłowo wskazuje lewą i prawą stronę ▶ wie, do czego służy klawisz Alt (prawy) ▶ wskazuje na klawiaturze klawisz Alt (prawy) ▶ korzysta z poznanych klawiszy w edytorze tekstu ▶ wie, jak zapisać polskie znaki diakrytyczne ▶ wie, jak zapisać literę „ż” za pomocą klawiatury ▶ uzupełnia brakujące litery w wyrazach ▶ doskonali posługiwanie się klawiaturą ▶ kończy rozpoczętą pracę ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych
 Edytor tekstu. Alt (prawy) + Shift	Poznajemy edytor tekstu: klawisze Alt (prawy) + Shift	▶ wie, do czego służy Alt (prawy) i Shift ▶ odszukuje na klawiaturze Alt (prawy) i Shift ▶ doskonali posługiwanie się klawiaturą ▶ wstawia polskie znaki na klawiaturze tabletu lub smartfona ▶ uzupełnia podpisy ▶ zna samogłoski i spółgłoski ▶ stosuje poznane wyróżnienia tekstu ▶ układa zdania ▶ doskonali technikę czytania ▶ wykorzystuje podpowiedzi nauczyciela ▶ doskonali posługiwanie się klawiaturą ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Edytor grafiki. Tekst	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Tekst	▶ wie, jak zachować się w pracowni komputerowej ▶ wie, do czego służy narzędzie Tekst w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Tekst w edytorze grafiki ▶ zmienia kolory liter ▶ zamyka okno pola tekstowego ▶ rozwiązuje zagadki ▶ tworzy proste rysunki według własnego pomysłu ▶ przelicza elementy ▶ łączy tekst z grafiką ▶ doskonali posługiwanie się prostymi urządzeniami technicznymi i cyfrowymi ▶ kończy rozpoczętą pracę ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Edytor grafiki. Zaznaczenie	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Zaznaczenie	▶ respektuje regulamin pracowni komputerowej ▶ wie, jak bezpiecznie korzystać z prostych urządzeń technicznych ▶ wie, do czego służą narzędzia na karcie Zaznaczenie: Prostokąt i Dowolna forma w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzi na karcie Zaznaczenie: Prostokąt i Dowolna forma ▶ przesuwa zaznaczone fragmenty rysunku ▶ ustawia figury w podanej kolejności ▶ kojarzy działanie komputera z efektami pracy ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Planowanie. Planowanie przestrzeni	Planujemy otaczającą nas przestrzeń	▶ posługuje się prostymi urządzeniami technicznymi i cyfrowymi ▶ dba o bezpieczeństwo swoje i innych uczniów w pracowni komputerowej ▶ podaje proste rozwiązania dotyczące wyglądu pomieszczenia ▶ projektuje najbliższe otoczenie ▶ wykonuje rysunek przedstawiający własny projekt ▶ zauważa i uzasadnia błędy w zaprojektowanej przestrzeni ▶ prezentuje efekty pracy własnej ▶ wie, czym jest plan pomieszczenia (widziany z góry) ▶ stosuje poznane narzędzia edytora grafiki ▶ słucha wskazówek nauczyciela ▶ poprawnie dobiera elementy do danej przestrzeni ▶ docenia pomysłowość innych uczniów ▶ zauważa mocne i słabe strony swojego projektu ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Programowanie. W świecie robotów	Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół	▶ stosuje polecenia ruchu (w prawo, w lewo, w górę, w dół) do sterowania obiektem na ekranie. ▶ współpracuje w grupie, z poszanowaniem zasad komunikacji, podczas zabaw ruchowych polegających na wydawaniu instrukcji rówieśnikom ▶ buduje sprawczość poprzez podejmowanie autonomicznych działań i przewidywanie ich skutków w ruchu robota. ▶ steruje robotem lub innym obiektem na ekranie ▶ rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne ▶ słucha wskazówek nauczyciela ▶ prezentuje efekty swojej pracy ▶ udziela pomocy i wskazówek słabszym uczniom ▶ próbuje samodzielnie podejmować decyzje ▶ stara się przewidzieć skutki ruchu robota ▶ rozumie rolę programowania w urządzeniach codziennego użytku ▶ podaje przykłady zastosowania programowania w urządzeniach codziennego użytku ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Programowanie. Wesołe misie	Utrwalenie podstawowych poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie polecenia weź	▶ używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół ▶ prawidłowo postępuje się poleceniem weź w strukturze programu. ▶ rozumie, że każdy algorytm musi mieć zdefiniowany początek (START) i koniec (STOP). ▶ poszukuje alternatywnych rozwiązań algorytmicznych dla tego samego problemu ▶ traktuje błąd w programie jako naturalny etap nauki i punkt wyjścia do rozmowy o sposobie rozumowania. ▶ rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty ▶ pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń ▶ słucha wskazówek nauczyciela ▶ poprawia program zgodnie ze wskazówkami nauczyciela ▶ podejmuje próby naprawy programu ▶ samodzielnie zaczyna zadanie ▶ przewiduje skutki ruchu robota ▶ wskazuje, co udało się poprawić ▶ opowiada o przebiegu swojej pracy oraz elementach, z których jest zadowolony ▶ współpracuje w grupie ▶ docenia pomysłowość innych osób ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 Programowanie. Myszki w labiryncie	Utrwalenie podstawowych poleceń ruchu oraz polecenia weź . Wprowadzenie polecenia powtórz	▶ przestrzega zasad bezpieczeństwa w pracowni komputerowej ▶ świadomie postępuje się pętlą powtórz, aby skrócić zapis programu ▶ planuje sekwencje ruchów w labiryncie, wykazując się myśleniem abstrakcyjnym i logicznym ▶ wykorzystuje aplikację do programowania blokowego, dbając o ergonomię i higienę cyfrową (zachowanie limitów czasu pracy przy ekranie) ▶ bezpiecznie korzysta z prostych urządzeń technicznych ▶ używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz weź ▶ opowiada o przebiegu swojej pracy ▶ współpracuje w grupie ▶ uzasadnia wybór konkretnej drogi dla obiektu ▶ wymyśla własną drogę i pisze do niej program ▶ słucha wskazówek nauczyciela ▶ wskazuje, co udało się poprawić ▶ opowiada o przebiegu swojej pracy oraz elementach, z których jest zadowolony ▶ docenia pomysłowość innych osób ▶ docenia własny wysiłek i zaangażowanie ▶ nazywa czynności, które zostały wykonane poprawnie ▶ dostrzega własne postępy ▶ prezentuje efekty własnej pracy ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 31 Internet. Bezpieczeństwo w sieci	Internet. Bezpieczeństwo w sieci	▶ wie, czym jest ergonomia i higiena cyfrowa ▶ rozumie, dlaczego należy zachowywać limity czasowe pracy przy ekranie ▶ wie, czym jest ogólnosiwiatowa sieć komputerowa ▶ rozumie, że z internetu należy korzystać tylko w obecności osoby dorosłej ▶ wskazuje sytuacje niebezpieczne i sposoby reagowania ▶ stosuje zasady ochrony prywatności i bezpieczeństwa w codziennym i cyfrowym świecie ▶ rozpoznaje i odpowiednio reaguje na sytuacje ryzykowne ▶ dba o wizerunek i dane osobowe ▶ wie, że należy wybierać gry, zabawy i filmy odpowiednie do swojego wieku ▶ wie, że nie należy podawać swojego adresu ▶ rozumie, że niektóre informacje zamieszczane w internecie mogą być nieprawdziwe ▶ rozumie, że nadmierne korzystanie z internetu może prowadzić do uzależnień ▶ współpracuje w grupie z poszanowaniem zasad komunikacji ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę
 32 Powtórzenie. To już wiem!	Powtórzenie i utrwalenie wiedzy zdobytej w klasie pierwszej	▶ wykorzystuje komputer do wykonywania zadań z zakresu edycji tekstu, grafiki i programowania ▶ prezentuje efekty pracy własnej (np. medal lub dyplom) na forum klasy, wykorzystując dostępne urządzenia ▶ formułuje konstruktywną informację zwrotną, nazywając pozytywne aspekty pracy swojej i innych uczniów ▶ podejmuje próby weryfikowania poprawności informacji (np. ortograficznych) w edytorze tekstu ▶ oszczędza energię poprzez poprawne kończenie pracy z urządzeniem ▶ współpracuje w grupie z poszanowaniem zasad komunikacji ▶ szanuje pracę innych osób ▶ dostrzega związek między umiejętnościami informatycznymi a nauką czytania, pisania, rachowania ▶ docenia zaangażowanie i wytrwałość w poszukiwaniu rozwiązania ▶ korzysta z ćwiczeń interaktywnych ▶ kończy rozpoczętą pracę