

WYMAGANIA EDUKACYJNE
EDUKACJA INFORMATYCZNA

Klasy 1-3

KLASA I

- tworzy proste rysunki w edytorze grafiki
- zaznacza, kopiuje i wkleja elementy obrazu w edytorze grafiki
- pisze na klawiaturze z użyciem polskich liter diakrytycznych, wielkich i małych znaków
- tworzy rysunki w edytorze na zadany temat, z wyobraźni, jako ilustrację do czytanego tekstu
- tworzy dokumenty tekstowe w edytorze tekstu
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu
- pogrubia, pochyla, podkreśla, zmienia kolor, wielkość i krój czcionki w edytorze tekstu i grafiki
- rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego
- prawidłowo loguje się do sieci i wylogowuje się
- włącza i prawidłowo wyłącza komputer, posługuje się myszką i klawiaturą
- uruchamia i wyłącza program z płyty CD
- uruchamia i wyłącza programy, w szczególności edytor graficzny i edytor tekstu
- posługuje się niektórymi skrótami klawiaturowymi – Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z
- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze w pracowni komputerowej oraz w domu

KLASA 2

- prawidłowo włączać i wyłączać komputer;
- wymienić przykładowe zastosowanie komputera w życiu codziennym;
- rozumieć zagrożenie dla zdrowia wynikające z nieprawidłowego korzystania z komputera;
- znać i potrafi korzystać z narzędzi Przybornika, edytora grafiki Paint do tworzenia własnych projektów graficznych; potrafić dołączyć napisy;
- pisać proste teksty, wprowadzać zmiany w tekście;
- korzystać z programów multimedialnych,
- znać budowę strony internetowej, dostrzegać elementy aktywne na stronie internetowej,
- nawigować po stronach (pasek adresu i odsyłacze);
- przeglądać strony internetowe o podanym adresie;
- świadomie korzystać z Internetu.

KLASA 3

- zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej
- zna zasady pracy na komputerze – rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego
- wie, jak uruchomić podstawowe aplikacje
- tworzy nowe pliki i foldery
- tworzy rysunki z wykorzystaniem kształtów, krzywej
- zwielokrotnia obiekty w edytorze grafiki stosując polecenia przerzucić w pionie i w poziomie
- wykonuje ozdobne napisy w edytorze tekstu - wyszukuje i wstawia obrazy do tekstu
- wie jak dbać o bezpieczeństwo w Internecie
- tworzy proste prezentacje
- steruje robotem
- układa sekwencje poleceń
- tworzy program w postaci blokowej do sterowania robotem
- posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi,
- pisze za pomocą klawiatury litery i cyfry, wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki,
- umie wyszukiwać i zastosować w praktyce informacje, które znajdują się na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych, dostrzega elementy aktywne, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
- zna wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa, stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.