

Wymagania z zakresu edukacji informatycznej w klasie 1

Pracownia komputerowa i komputer.

- Zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej.
- Zasady pracy na komputerze.
- Elementy podstawowego zestawu komputerowego.
- Uruchamianie i zamykanie komputera.
- Obsługa myszy komputerowej i płyty CD.
- Pulpit komputera, pojęcie: ikona.

Edytor grafiki – Paint

- Poznanie narzędzi: Wypełnij kolorem, Ołówek, Gumka, Pędzel, Lupa, Tekst, Prostokąt, Trójkąt, Oval, Linia,
- Zaznaczanie całych obrazów lub jego fragmentów (Zaznaczanie prostokątne, Zaznaczanie dowolnego kształtu).
- Przesuwanie zaznaczonych fragmentów.
- Cofanie wykonywanych czynności (Cofnij).
- Zmiana szerokości linii i koloru (Rozmiar, paleta barw)

Edytor tekstu – Word

- Kursor.
- Zapoznanie z klawiaturą (Spacja, Delete, Backspace, Caps Lock, Shift, Enter, Alt prawy, Alt prawy +Shift, klawisze ruchu).
- Formatowanie tekstu (Kolor czcionki, Pogrubienie, Kursywa, Podkreślenie).

Programowanie

- Polecenia i symbole: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz.
- Łączenie bloków.

Osiągnięcia w zakresie edukacji informatycznej po ukończeniu klasy 1.

1. Pracownia komputerowa i komputer.

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej;
- zna zasady pracy na komputerze;
- potrafi nazwać elementy podstawowego zestawu komputerowego;
- potrafi bezpiecznie uruchamiać i zamykać komputer;
- potrafi obsługiwać mysz komputerową i płyty CD;
- porusza się po Pulpicie komputera, zna pojęcie: ikona.

2. Edytor grafiki – Paint.

Uczeń:

- potrafi posługiwać się narzędziami: Wypełnij kolorem, Ołówek, Gumka, Pędzel, Lupa, Tekst, Prostokąt, Trójkąt, Oval, Linia;
- potrafi za pomocą poznanych narzędzi tworzyć różne obrazy graficzne;
- potrafi zaznaczać cały obraz lub jego fragment (Zaznaczanie prostokątne, Zaznaczanie dowolnego kształtu);
- w czasie pracy potrafi przesuwać zaznaczone fragmenty;
- wie i potrafi wykonać cofanie wykonywanych czynności (Cofnij);
- zmienia szerokość linii i kolor (Rozmiar, paleta barw).

3. Edytor tekstu – Word.

Uczeń:

- zna pojęcie Kursor i potrafi poruszać się jego klawiszami;
- zna wybrane nazwy na klawiaturze i potrafi zastosować ich funkcje w praktyce (Spacja, Delete, Backspace, Caps Lock, Shift, Enter, Alt prawy, Alt prawy +Shift, klawisze ruchu);
- formatuje tekst z wykorzystaniem wybranych narzędzi (Kolor czcionki, Pogrubienie, Kursywa, Podkreślenie).

4. Programowanie.

Uczeń:

- zna i stosuje polecenia i symbole: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz.
- łączy polecenia i symbole w bloki.

