

Edukacja informatyczna

Wymagania edukacyjne dla klasy 1 szkoły podstawowej

Posługiwanie się komputerem i bezpieczeństwo pracy z komputerem. Praca w edytorze grafiki i edytorze tekstu. Programowanie.	W Y S O K I	6	Zna podstawowe elementy budowy stanowiska komputerowego; przestrzega ograniczeń zdrowotnych i wychowawczych w korzystaniu z komputera; sprawnie wykonuje polecenia z wykorzystaniem wybranych narzędzi z Przybornika. Sprawnie porusza się i pracuje w edytorze grafiki Paint – wstawia obiekty z paska narzędzi (prostokąt, trójkąt, owal itp.), wypełnia je kolorem; sprawnie korzysta z narzędzi programu Paint: ołówek, gumka, pędzel, linia, lupa. Dobrze pracuje i porusza się w edytorze tekstu: zna działanie wybranych klawiszy na klawiaturze komputera (spacja, Delete, Backspace, Shift, Caps Lock, Enter), zmienia kolor czcionki, stosuje pogrubienie, kursywę podkreślanie. Sprawnie wykonuje polecenia z wykorzystaniem tych klawiszy na komputerze. Podejmuje i sprawnie wykonuje proste zadania związane z programowaniem.
		5	Samodzielnie uruchamia program; korzysta z komputera, nie narażając własnego zdrowia. Tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe. Wykonuje polecenia z wykorzystaniem wybranych narzędzi z Przybornika. Dobrze porusza się i pracuje w edytorze grafiki – Paint: wstawia obiekty z paska narzędzi (prostokąt, trójkąt, owal itp.), wypełnia je kolorem; sprawnie korzysta z narzędzi programu Paint: ołówek, gumka, pędzel, linia, lupa. Pracuje i porusza się w edytorze tekstu: zna działanie wybranych klawiszy na klawiaturze komputera (spacja, Delete, Backspace, Shift, Caps Lock, Enter), zmienia kolor czcionki, stosuje pogrubienie, kursywę podkreślanie. Wykonuje polecenia z wykorzystaniem tych klawiszy na komputerze. Podejmuje i wykonuje zadania związane z programowaniem.
	Ś R E D N I	4	Stara się opanować umiejętność operowania myszą i klawiaturą; stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera. Zna działania wybranych klawiszy na klawiaturze komputera związanych z pracą w edytorze grafiki i edytorze tekstu i stara się z nich korzystać. Wykonuje polecenia z wykorzystaniem klawiszy na komputerze. Wykonuje proste zadania związane z programowaniem.

	Z A D O W A L A J A C Y	3	Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie dotyczącym pracy w edytorze grafiki i tekstu, jak również przy wykonywaniu zadań związanych z programowaniem. Wymienia zagrożenia zdrowotne i wychowawcze związane z nieodpowiednim korzystaniem z komputera.
	N I S K I	2	Ma trudności z pracą w edytorze grafiki i tekstu oraz z używaniem wybranych klawiszy z Przybornika. Zna działanie tylko 1-2 klawiszy na klawiaturze komputera. Nie potrafi wykonać prostych poleceń związanych z programowaniem.
		1	Nie radzi sobie z obsługą komputera, pracą w edytorze tekstu i grafiki.