**Wymagania edukacyjne – zajęcia komputerowe – klasy I - III**

*I etap edukacyjny: klasy I–III – edukacja wczesnoszkolna*

**a) Klasa I**

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

·         zna zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej;

·          zna zasady pracy na komputerze;

·         potrafi wymienić i wskazać elementy podstawowego zestawu komputerowego;

·         umie uruchomić i zamknąć komputer;

·         potrafi posługiwać się myszką komputerową i umie uruchomić program;

·         zna pojęcia: pulpit komputera, ikona.

EDYTOR GRAFIKI - PAINT:

Uczeń:

·         zna i potrafi zastosować narzędzia: Wypełnij kolorem, Ołówek, Gumka, Pędzel, Lupa, Tekst,

Prostokąt, Trójkąt, Owal, Linia;

·         umie zaznaczyć cały obraz lub jego fragmentów (Zaznaczanie prostokątne, Zaznaczanie

dowolnego kształtu);

·         potrafi przesuwać zaznaczone fragmenty;

·         umie cofnąć wykonywane czynności (Cofnij);

·         zmienia szerokości linii i koloru (Rozmiar, paleta barw).

EDYTOR TEKSTU - WORD:

Uczeń:

·         zna pojęcie: kursor;

·         potrafi posługiwać się klawiaturą (Spacja, Delete, Backspace, Caps Lock, Shift, Enter, Alt prawy, Alt prawy +Shift, klawisze ruchu);

·         umie sformatować tekst (Kolor czcionki, Pogrubienie, Kursywa, Podkreślenie).

PROGRAMOWANIE:

Uczeń:

·         zna i stosuje polecenia i symbole: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz.

·         potrafi łączyć bloki;

·         steruje obiektem na ekranie.

**b) Klasa II**

W klasie drugiej uczniowie doskonalą umiejętności nabyte w klasie 1 oraz poszerzają swoją wiedzę

i zakres kompetencji poprzez rozszerzenie już znanych zagadnień oraz poznawanie nowych treści.

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

·         potrafi uruchomić programy z menu Start;

·         korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij;

·         umie tworzyć i nazywać nowe foldery;

·         potrafi uruchomić i wykorzystać do obliczeń kalkulator komputerowy;

·         uruchamia prezentacje multimedialne (klawisz Esc, narzędzia Pokaz slajdów, Rozpocznij od początku, Powiększ).

EDYTOR GRAFIKI - PAINT:

Uczeń:

·         zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu korzystają z poleceń Zapisz

jako… i Zapisz;

·          zna i potrafi zastosować narzędzia: Zaznaczanie przezroczyste, Zaznacz wszystko, Usuń,

Kopiuj, Wklej, Kontur, Wypełnienie kształtu, Shift + prostokąt, elipsa, linia, Zaznacz +

Delete, Zmiana obszaru rysunku, Selektor kolorów, Edytuj kolor, Zmniejszanie,

powiększanie obiektów

EDYTOR TEKSTU - WORD:

Uczeń:

·         zna i potrafi zastosować narzędzia tworząc dokumenty tekstowe: znaki interpunkcyjne, Kolor

strony, Rozmiar czcionki, Krój czcionki, Kopiuj, Wklej, Usuwanie tekstu, Punktory,

Numerowanie, Wyrównywanie;

PROGRAMOWANIE:

Uczeń:

·         zna i stosuje polecenia i symbole: skok, powtórz; potrafi łączyć bloki, steruje obiektem na ekranie.

INTERNET:

Uczeń:

·         zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu;

·         rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki;

·         wie, jak jest zbudowany adres stron www;

·         potrafi poszukać informacje w internecie korzystając z wyszukiwarki;

·         otwiera strony internetowe o podanym adresie;

·         zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci.

**c) Klasa III**

W klasie trzeciej uczniowie doskonalą umiejętności nabyte w klasie 1 i 2 oraz poszerzają swoją

wiedzę i zakres kompetencji poprzez rozszerzenie już znanych zagadnień oraz poznawanie nowych

treści.

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

·         zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera;

·         potrafi uruchomić program Windows Media Player (zna funkcje przycisków sterowania

odtwarzaniem).

EDYTOR GRAFIKI - PAINT:

Uczeń:

·         powiększa i pomniejsza obraz korzystając z karty Widok;

·         zna i potrafi zastosować narzędzia: Krzywa (zmienia kolor i grubość);

·         potrafi uruchomić aplikację Paint 3D;

·         posługuje się narzędziami: Kształty 2D i 3D, Nalepki (powiększa i zmniejsza, obraca)

·         przerzuca obiekty w pionie i w poziomie;

·         obraca obiekty w prawo i w lewo;

EDYTOR TEKSTU - WORD:

Uczeń:

·         potrafi wstawić i sformatować: symbole, dekoracyjny tekst WordArt, obrazki z galerii Obiekt

online,

·         umie wstawić obramowanie strony,

·         potrafi zastosować poziomy i pionowy układ strony oraz zmienić wielkość kartki;

·         pracuje w dwóch programach;

·         umie łączyć obraz z tekstem;

·         potrafi sprawdzić pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu

PROGRAM DO TWORZENIA PREZENTACJI - POWERPOINT:

 Uczeń:

·         wstawia slajdy i pole tekstowe;

·         umie skorzystać z motywów na karcie Projektowanie;

·         wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze lub Obraz online (powiększa, pomniejsza

i obraca);

PROGRAMOWANIE:

Uczeń:

·          zna i stosuje polecenie: pokoloruj;

·         potrafi zastosować instrukcję warunkową;

·         poznaje środowisko Scratch (uruchamia program, korzysta z grupy bloków: Ruch, Wygląd,

Dźwięk, Zdarzenia, zapisuje skrypt, odtwarza animację)

INTERNET:

Uczeń:

·         wie czym jest cyberprzemoc i hejt;

·         zna zasady netykiety;

·         zna terminy: prawo autorskie, piractwo;

·         potrafi poszukać informacje w internecie korzystając z wyszukiwarki;