

WYMAGANIA EDUKACYJNE

EDUKACJA INFORMATYCZNA

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, Owale, 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.