

# Edukacja informatyczna

## Wymagania edukacyjne ucznia kończącego I etap edukacji

Uczeń:

- Uruchamia komputer i wykonuje czynności kończące pracę na komputerze oraz działanie innych urządzeń cyfrowych.
- Rozpoznaje elementy podstawowego zestawu komputerowego.
- Korzysta z urządzeń mobilnych.
- Zna różne sposoby uruchamiania programów komputerowych.
- Rozpoznaje różnorodne urządzenia cyfrowe i opisuje sposób ich wykorzystania.
- Rozwiązuje zadania (logogryfy, rebusy, labirynty, zagadki, szyfry).
- Porządkuje figur.
- Układa historyjki obrazkowe i zdania w logicznym porządku.
- Podejmuje działania według określonego planu pracy.
- Steruje obiektem na ekranie komputera.
- Pisze proste polecenia i komendy.
- Stosuje kody obrazkowe.
- Tworzy interaktywne historyjki i animacje.
- Tworzy prace według pomysłu własnego i opracowanego wspólnie.
- Zna wybrane narzędzia edytora tekstu i edytora grafiki.
- Dbą o estetykę prac.
- Nazywa i korzysta z wybranych elementów okna programu.
- Formatuje teksty w wybranym zakresie.
- Wykonuje i modyfikuje rysunki w edytorze grafiki.
- Tworzenie dokumentów tekstowych.
- Łączy grafikę z tekstem (zaproszenie, dyplom, ogłoszenie, ulotka, plakat).
- Doskonali umiejętności posługiwania się klawiaturą, także dotykową.
- Posługuje się myszą komputerową i touchpadem.
- Wykorzystuje słuchawki i głośniki.
- Drukuje prace.
- Porządkuje dokumenty, tworzy foldery.

- Zapisuje prace we wskazanym folderze.
- Kojarzy efekt pracy z właściwym programem komputerowym.
- Zna stron internetowe przeznaczone dla dzieci.
- Wykorzystuje udostępnione strony i zasoby internetowe do wyszukiwania informacji, rozwiązywania problemów i zabawy.
- Korzysta z wyszukiwarki i przeglądarki internetowej.
- Zna różne możliwości komunikowania się.
- Zna netykiety.
- Zdobył umiejętności posługiwania się aplikacjami komputerowymi do nauki czytania, pisania i rachowania
- Obsługuje płyty CD i pendrive'u.
- Rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania w pracowni komputerowej.
- Odtwarza prezentacje multimedialnych.
- Zna ćwiczenia regenerujące i odprężające: oczy, szyję, barki, plecy, klatkę piersiową, dłonie, ręce, nogi i stopy.
- Zna zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
- Rozumie, że komputer nie zastąpi zabaw na świeżym powietrzu.
- Jest świadomy, że świat gier jest nieprawdziwy.
- Dbą o porządek na stanowisku pracy.
- Respektuje zasady zachowania w trakcie zajęć.
- Stosuje ograniczenia czasowe w pracy z komputerem oraz innymi urządzeniami cyfrowymi.