

## Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej dla klasy 1

Temat	Podstawowe wymagania edukacyjne
1. Wprowadzenie. Pracownia komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakich zasad należy przestrzegać podczas pracy na komputerze</li> <li>• potrafi przyjąć właściwą pozycję podczas pracy na komputerze</li> </ul>
2. Wprowadzenie. Podstawowy zestaw komputerowy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>• wie, jak uruchomić komputer</li> </ul>
3. Wprowadzenie. <b>Pulpit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• włącza samodzielnie komputer</li> <li>• wie, jak uruchomić program komputerowy z menu <b>Start</b></li> </ul>
4. Edytor grafiki. <b>Prostokąt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia edytor grafiki</li> <li>• wie, do czego służy narzędzie <b>Prostokąt</b> w edytorze grafiki</li> <li>• korzysta z narzędzia <b>Prostokąt</b> w edytorze grafiki</li> <li>• tworzy proste rysunki</li> </ul>
5. Edytor grafiki. <b>Wypełnij kolorem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie korzysta z narzędzia <b>Wypełnij kolorem</b> w edytorze grafiki</li> <li>• wie, jak zmienić kolor tła</li> <li>• posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami</li> </ul>
6. Edytor grafiki. <b>Trójkąt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, że trójkąt znajduje się w grupie <b>Kształty</b></li> <li>• samodzielnie wstawia trójkąty i wypełnia je kolorem</li> <li>• wie, do czego służy przycisk <b>Rozmiar</b></li> </ul>
7. Edytor grafiki. <b>Owal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, gdzie znajduje się narzędzie <b>Owal</b></li> <li>• wie, do czego służy narzędzie <b>Owal</b> w edytorze grafiki</li> <li>• wie, do czego służy narzędzie <b>Cofnij</b></li> <li>• wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur</li> </ul>
8. Edytor grafiki. <b>Gwiazdy i inne kształty</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak wstawić wybraną figurę</li> <li>• wie, jak zmienić kolor i grubość linii kształtu</li> <li>• wie, jak wypełnić kształt kolorem</li> <li>• tworzy prace według własnego projektu</li> <li>• projektuje, wykonuje i prezentuje swoje prace</li> </ul>
9. Edytor grafiki. <b>Olówek i Gumka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z narzędzia <b>Olówek</b> w edytorze grafiki</li> <li>• korzysta z narzędzia <b>Gumka</b></li> <li>• wie, że narzędzia <b>Olówek</b> i <b>Gumka</b> znajdują w grupie Narzędzia</li> <li>• tworzy proste rysunki wg proponowanych etapów</li> </ul>
10. Edytor grafiki. <b>Pędzel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie korzysta z narzędzia <b>Pędzel i AeroGRAF</b> w edytorze grafiki</li> <li>• samodzielnie zmienia szerokość pędzla</li> <li>• tworzy proste rysunki według własnego pomysłu</li> </ul>
11. Edytor grafiki. <b>Linia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie korzysta z narzędzia <b>Linia</b></li> <li>• wie, jak postępować, aby kolor nie wylewał się poza kontur rysunku</li> <li>• rozwiązuje problemy związane z korzystaniem z narzędzia <b>Linia</b></li> </ul>
12. Edytor grafiki. <b>Lupa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z narzędzia <b>Lupa</b> w edytorze grafiki</li> <li>• wie, jak zmniejszyć obraz</li> <li>• stosuje lewy i prawy przycisk myszy komputerowej podczas używania narzędzia <b>Lupa</b></li> <li>• samodzielnie wykonuje pracę, korzystając z narzędzi: <b>Kształty, Lupa i Gumka</b></li> </ul>
13. Powtórzenie. To już umiem!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>• posługuje się myszą komputerową</li> <li>• wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki: <b>Olówek,</b></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gumka, Pędzel, Wypełnij kolorem, AeroGRAF, Lupa</b></li> <li>• samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> </ul>
14. Edytor tekstu. Przesuwanie po ekranie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak posługiwać się klawiaturą dotykową</li> <li>• pracuje według określonego planu, aby dojść do celu</li> <li>• współpracuje z innymi dziećmi w celu zdobycia informacji</li> </ul>
15. Edytor tekstu. <b>Spacja</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy edytor tekstu</li> <li>• samodzielnie uruchamia edytor tekstu</li> <li>• odszukuje na klawiaturze klawisz <b>Spacja</b></li> <li>• wie, do czego służy klawisz <b>Spacja</b></li> <li>• samodzielnie korzysta z klawisza <b>Spacja</b> i klawiszy Literowych w edytorze tekstu</li> </ul>
16. Edytor tekstu. <b>Delete, Backspace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służą klawisze <b>Delete</b> i <b>Backspace</b></li> <li>• wie, co zrobić, kiedy odstęp między literami jest za duży</li> <li>• usuwa elementy tekstowe</li> </ul>
17. Edytor tekstu. <b>Shift, Caps Lock</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służą klawisze <b>Shift</b> i <b>Caps Lock</b></li> <li>• korzysta z klawiszy <b>Shift</b> i <b>Caps Lock</b></li> </ul>
18. Edytor tekstu. <b>Enter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy klawisz <b>Enter</b></li> <li>• przenosi wyraz do następnego wiersza</li> <li>• korzysta z przycisku <b>Cofnij</b></li> <li>• samodzielnie korzysta klawisza <b>Enter</b> oraz klawiszy Literowych w edytorze tekstu</li> </ul>
19. Edytor tekstu. <b>Kolor czcionki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z przycisku <b>Kolor czcionki</b> w edytorze tekstu</li> <li>• doskonali technikę pisania i czytania</li> <li>• zna elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> </ul>
20. Edytor tekstu. <b>Pogrubienie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z przycisku <b>Pogrubienie</b> w edytorze tekstu</li> <li>• wie, jak wyłączyć przycisk <b>Pogrubienie</b></li> <li>• zmienia wygląd tekstu</li> </ul>
21. Edytor tekstu. <b>Kursywa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z przycisku <b>Kursywa</b> w edytorze tekstu</li> <li>• wie, jak wyłączyć przycisk <b>Kursywa</b></li> <li>• zmienia wygląd tekstu, stosując poznane przyciski w edytorze tekstu</li> </ul>
22. Edytor tekstu. <b>Podkreślenie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy przycisk <b>Podkreślenie</b> w edytorze tekstu</li> <li>• korzysta z przycisku <b>Podkreślenie</b> w edytorze tekstu</li> <li>• zmienia wygląd tekstu,</li> </ul>
23. Edytor tekstu. <b>Alt(prawy)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy klawisz <b>Alt(prawy)</b></li> <li>• korzysta z poznanych klawiszy w edytorze tekstu</li> <li>• wie, jak zapisać polskie znaki diakrytyczne</li> <li>• posługuje się klawiaturą</li> </ul>
24. Edytor tekstu. <b>Alt(prawy)+Shift</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy <b>Alt(prawy)</b> i <b>Shift</b></li> <li>• odszukuje na klawiaturze <b>Alt(prawy)</b> i <b>Shift</b></li> <li>• wstawia polskie znaki na klawiaturze</li> <li>• stosuje poznane wyróżnienia tekstu</li> </ul>
25. Edytor grafiki. <b>Tekst</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie korzysta z narzędzia <b>Tekst</b> w edytorze grafiki</li> <li>• zmienia kolory liter</li> <li>• tworzy proste rysunki</li> <li>• łączy tekst z grafiką</li> </ul>
26. Edytor grafiki. <b>Zaznacz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie korzysta z narzędzi <b>Zaznacz</b> i <b>Zaznacz Dowolny kształt</b></li> <li>• przesuwa zaznaczone fragmenty rysunku</li> <li>• kojarzy działanie komputera z efektami pracy</li> </ul>
27. Programowanie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje polecenia: <b>w prawo, w lewo, w górę, w dół</b></li> </ul>

W świecie robotów	<ul style="list-style-type: none"><li>• steruje robotem lub innym obiektem na ekranie</li></ul>
28. Programowanie. Wesołe misie.	<ul style="list-style-type: none"><li>• używa poleceń: <b>w prawo, w lewo, w górę, w dół</b> oraz „weź”</li><li>• pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li></ul>
29. Programowanie. Myszki w labiryncie	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymyśla własną drogę i pisze do niej program</li></ul>
30. To już wiem!	<ul style="list-style-type: none"><li>• współpracuje z innymi U</li><li>• tworzy tekst i rysunki</li><li>• posługuje się komputerem do wykonywania zadań</li><li>• tworzy plan działania</li></ul>