

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej klasa 1

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:

- układa w logicznym porządku obrazki, sekwencje elementów
- dobiera narzędzia programu graficznego, edytora tekstu adekwatne do osiągnięcia zamierzonego celu
- tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem na płaszczyźnie i ekranie komputera
- rozwiązuje zadania logiczne, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:

- układa sekwencje animacji w określonym porządku
- tworzy proste ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu
- tworzy sekwencje poleceń sterujące ruchem obiektu na ekranie
- tworzy proste rysunki w edytorze grafiki
- zaznacza, kopiuje i wkleja elementy obrazu w edytorze grafiki
- pisze na klawiaturze z użyciem polskich liter diakrytycznych, wielkich i małych znaków
- tworzy rysunki w edytorze na zadany temat, z wyobraźni, jako ilustrację do czytanego tekstu
- tworzy dokumenty tekstowe w edytorze tekstu
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:

- rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego
- prawidłowo loguje się do sieci i wylogowuje się
- włącza i prawidłowo wyłącza komputer, posługuje się myszką i klawiaturą
- uruchamia i wyłącza program z płyty CD
- uruchamia i wyłącza programy, w szczególności edytor graficzny i edytor tekstu
- kojarzy działanie z efektami pracy z oprogramowaniem