



Wymagania edukacyjne dla klasy 1
rok szkolny 2024/2025
edukacja informatyczna

Karolina Pawleta, Danuta Wajman

Przewidywane osiągnięcia		
Działy	Podstawowe	Ponadpodstawowe
Bezpieczeństwo i higiena	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe zasady regulaminu pracowni komputerowej, - rozpoznaje prawidłowe i nieprawidłowe zachowania uczniów w pracowni komputerowej, - wie, jak prawidłowo należy siedzieć przy komputerze, - wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia, - wie, jak długo można korzystać z komputera każdego dnia, żeby nie narażać własnego zdrowia, - zna szkodliwe skutki zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze, - z pomocą nauczyciela uruchamia multibook i z niego korzysta, - posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy, - wie, do czego służą komputery i gdzie się je stosuje, - rozpoznaje urządzenia: laptop, tablet, smartfon, smartwatch, dron, - rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego (jednostka centralna, monitor, mysz, klawiatura), - umie włączyć komputer, - wie, co oznacza <i>klikanie</i> i czym jest <i>kursor</i>, - potrafi siedzieć w prawidłowy sposób przy komputerze. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jakie mogą być konsekwencje niewłaściwego wykorzystania komputera; - zna inne elementy zestawu komputerowego: głośniki, skaner, drukarka, kamera internetowa; - uruchamia i zamyka programy, - wie, jak obsługiwać program multimedialny; - przeciąga obiekt za pomocą myszy.
Obsługa programów komputerowych	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego służy program Paint, - wie, jak wygląda ikona programu Paint, - zna wygląd okna edytora grafiki Paint, - umie zastosować narzędzie <i>Wypełnij kolorem</i> oraz paletę kolorów do kolorowania rysunku, - potrafi stosować metodę <i>złap, przenieś i upuść</i>, z użyciem lewego przycisku myszy, - umie korzystać z podanej instrukcji, - umie prawidłowo siedzieć przy komputerze. - zna narzędzia <i>Ołówek</i>, <i>Gumka</i> i umie się nimi posługiwać, - potrafi korzystać z narzędzia <i>Ołówek</i> oraz wybrać wielkość narzędzia <i>Gumka</i>, - umie korzystać z podanej instrukcji, - usuwa niepotrzebne fragmenty rysunku i wypełnia luki w konturach, - umie wykorzystać narzędzie <i>Wypełnianie kolorem</i> do kolorowania rysunków, - potrafi stosować metodę <i>złap, przenieś i upuść</i> oraz prawidłowo posługiwać się lewym przyciskiem myszy, - wie, co oznaczają pojęcia: <i>Pulpit</i>, <i>plik</i>, - potrafi uruchomić edytor grafiki Paint dwoma sposobami, - umie wykorzystać poznane narzędzia edytora grafiki Paint do wykonywania i kolorowania rysunku, - zna sposób zamykania okna programu Paint i zapisywania pliku, - potrafi zapisać plik i zamknąć okno programu Paint - wie, co oznaczają pojęcia: <i>ikona</i>, <i>folder</i>, - wskazuje i rozpoznaje ikony na <i>Pulpicie</i> komputera, - wie, co to jest <i>piktogram</i> i jaki ma związek z ikoną komputerową, 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna i umie wykorzystać klawisz skrót (Ctrl+Z). - zna i umie wykorzystać klawisz skrót (Ctrl +Z); - potrafi narysować kolorowe piłki przy pomocy narzędzi: „Elipsa” i „Wypełnianie kolorem”; - zaznacza cały plik za pomocą skrót Ctrl+A oraz kasuje zawartość zaznaczenia klawiszem Delete; - wskazuje i nazywa wybrane elementy okna programu: „Przyborek”, „Pole koloni”. - korzysta z poznanych narzędzi, aby wzbogacić pracę o dodatkowe elementy; - zapisuje plik - samodzielnie zapisuje plik w utworzonym folderze - koduje w programie Scratch - potrafi samodzielnie posługiwać się skrótami klawiszowymi - samodzielnie zapisuje plik - bez pomocy nauczyciela powiększa obrazki

- wie, jak założyć folder,
- zakłada na *Pulpicie* własny folder,
- umieszcza w utworzonym folderze pliki graficzne metodą *złap, przenieś i upuść*,
- wie, że należy porządkować pliki znajdujące się w komputerze, umieszczając je w folderach,
- wykonuje rysunek z wykorzystaniem narzędzi edytora grafiki Paint,
- wie, że należy szanować zapisane w komputerze prace innych,
- rozumie znaczenie pojęć *kod, kodowanie*,
- tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie,
- umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie,
- współpracuje z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu,
- odwzorowuje rysunek na papierze,
- rozumie znaczenie pojęć: *kopiowanie, oryginał, kopia*,
- potrafi zastosować narzędzie *Zaznacz* do zaznaczenia wybranych fragmentów obrazków w edytorze grafiki Paint,
- zna działanie opcji *Przezroczyste tło*,
- potrafi zaznaczać, kopiować i wklejać obrazki i ich elementy w edytorze grafiki Paint dwoma sposobami,
- wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze: Control, C, V,
- umie kopiować i wklejać fragmenty obrazków w programie Paint za pomocą skrótów klawiszowych: Ctrl+C i Ctrl+V,
- wie, co to są *skrótów klawiszowe*.
- uzupełnia rysunek brakującymi elementami i go pokoloruje, korzystając ze znanych narzędzi edytora grafiki Paint,
- umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint,
- umieszcza zapisany plik w swoim folderze,
- zna wybrane narzędzia edytora Paint i wie, do czego służą,
- odnajduje szczegóły, którymi różnią się obrazki,
- wie, do czego służy lupa,
- zna narzędzie edytora grafiki Paint – *Lupa*
- potrafi posługiwać się narzędziem *Lupa* do rysowania drobnych fragmentów obrazka
- rysuje emotikonę i ją pokoloruje za pomocą znanych narzędzi edytora grafiki Paint,
- umie zmienić rozmiar całego obrazka z wykorzystaniem suwaka *Powiększenia*,
- umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint,
- wie, do czego służy klawiatura komputerowa,
- rozumie, czym jest kodowanie obrazka,
- tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie,
- umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie,
- wie, co to są gry komputerowe i edukacyjne,

- za pomocą narzędzia *Lupa*,
- zapisuje plik
- używa samodzielnie programów do kodowania
- wykorzystuje większość poznanych narzędzi do wykonania szczegółowego, trudniejszego rysunku
- wykorzystuje większość poznanych narzędzi do wykonania szczegółowego, trudniejszego rysunku;
- precyzyjnie posługuje się narzędziem typu „*Aerograf*”,
- samodzielnie zapisuje plik,
- wykorzystuje większość poznanych narzędzi do wykonania szczegółowego, trudniejszego rysunku bałwana.
- samodzielnie odkrywa zasadę obracania figur za pomocą prawego przycisku myszy
- samodzielnie kopiuje grafiki poznana metodą
- samodzielnie wykonuje skomplikowany rysunek przy pomocy narzędzi programu Paint 3D,
- samodzielnie, bez instrukcji nauczyciela, czyści rysunki w programie Paint, posługuje się klawiszem Delete,
- zapisuje plik.
- zna i stosuje większość poznanych skrótów klawiszowych
- samodzielnie rozwiązuje bardziej skomplikowane działania za pomocą programu Kalkulator
- wie, jak wstawić tekst w programie *Word* samodzielnie zmienia parametry czcionki,
- wykorzystuje skrót klawiaturowy poznany przy programie *Paint* (Ctrl+Z).
- samodzielnie poprawia tekst według wzoru,
- umieszcza grafikę z pliku w programie tekstowym;
- wykorzystuje narzędzie „*WordArt*” do tworzenia ozdobnego tekstu;
- samodzielnie drukuje plik.

<ul style="list-style-type: none"> - zna umiejscowienie na klawiaturze klawiszy: Spacja, Enter i klawiszy strzałek oraz wie, do czego one służą. - zna narzędzie <i>Pędzel</i>, - umie wykorzystać narzędzie <i>Pędzel</i> oraz paletę kolorów do malowania w edytorze grafiki Paint, - tworzy sekwencje układu obrazków według podanego kodu, - układa w logicznym porządku polecenia instrukcji wyłączania komputera. - umie rysować po śladach, - zna narzędzie <i>Aerograf</i> i umie się nim posługiwać do malowania śniegu na obrazku, - korzysta z poznanych narzędzi programu Paint, - zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint i potrafi wskazać ich ikony, - koloruje i ozdabia rysunki według wzoru, - porządkuje obrazki historyjki obrazkowej, - rozumie znaczenia pojęcia <i>owal</i>, - zna narzędzie edytora Paint – <i>Owal</i>, - rysuje bałwanka za pomocą narzędzia <i>Owal</i>, - porządkuje obrazki historyjki przedstawiającej lepienie bałwanka, - wymienia polecenia, które krok po kroku opisują, jak narysować bałwanka, - umie rozpoznawać figury na rysunku i rysować po śladach, - przelicza figury geometryczne wchodzące w skład obrazka, - wie, do czego służą narzędzia <i>Prostokąt</i> i <i>Linia</i> edytora grafiki Paint, - potrafi odnaleźć na klawiaturze klawisz Shift, - umie narysować koło, kwadrat i równą linię z wykorzystaniem narzędzia <i>Owal</i>, <i>Prostokąt</i> i <i>Linia</i>, trzymając wciśnięty klawisz Shift, - kopiuje i wkleja elementy graficzne, - rozumie znaczenie pojęcia <i>grafika komputerowa</i>, - wie, gdzie wykorzystuje się grafikę komputerową, - umie segregować grafikę ze względu na podaną cechę, - rozumie pojęcia: <i>2D</i>, <i>3D</i>, - wie, czym się różnią figury płaskie i obiekty przestrzenne, - potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D, - wie, jak wygląda okno edytora grafiki Paint 3D, - posługuje się narzędziem programu Paint 3D – <i>Kształty 3D</i>, - umie zmienić rozmiar i kolor obiektu 3D oraz go obracać, - potrafi cofnąć wykonane czynności, - umie zamknąć okno edytora grafiki Paint 3D, - wyszukuje elementy, które nie pasują do obrazka, - potrafi posługiwać się narzędziem <i>Gumka</i> w edytorze grafiki Paint, - umie zastosować polecenie <i>Usuń</i> z podręcznego <i>Menu</i>, - umie wyczyścić cały obszar rysowania w edytorze grafiki Paint, - potrafi zastosować klawisz Delete do usuwania elementów grafiki, 	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi ułożyć i zapisać zdania dotyczące wykonywanych czynności; - samodzielnie poprawia i formatuje tekst według wzoru, wykorzystując umiejętności zdobyte podczas formatowania tekstu w programie Paint, - samodzielnie poprawia i formatuje tekst według wzoru; - samodzielnie odkrywa sposób wpisywania poszczególnych znaków polskiego alfabetu; - pamięta o zapisywaniu pliku w trakcie pracy.
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> - wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze z literami i cyframi oraz klawisze Spacja i Enter, - wie, jak działają klawisze Spacja i Enter, - umie wstawić i przesunąć pole tekstowe, - posługuje się narzędziem programu Paint – <i>Tekst</i> do podpisywania obrazków, - używa klawiatury komputerowej do pisania liter i wyrazów. - wie, do czego służy program Kalkulator, - zna wygląd okna programu Kalkulator, - wykonuje działania matematyczne w oknie programu Kalkulator, - wie, gdzie się znajduje i jak działa klawiatura numeryczna, - zna podstawowe klawisze potrzebne do wykonywania obliczeń, - pisze cyfry i znaki matematyczne na klawiaturze, - rozwiązuje zadania matematyczne i wykonuje obliczenia z wykorzystaniem programu Kalkulator, - wie, jak uruchomić program Kalkulator. - wie, do czego służy edytor tekstu, - umie uruchomić program edytora dwoma sposobami, - zna wygląd okna programu edytora tekstu, - potrafi wskazać pasek narzędzi, pasek menu oraz suwaki w oknie edytora tekstu, - układa wyrazy z rozsypanych liter, - pisze wyrazy i uzupełnia zdania za pomocą klawiatury, - rozwiązuje krzyżówkę. - potrafi wymienić czynności, które można wykonać za pomocą komputera, - wie, jak działa i do czego służy klawisz Caps Lock, - rozpoznaje, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona, - umie włączyć i wyłączyć funkcję pisania wielkimi literami, wciskając klawisz Caps Lock, - pisze wielkie litery oraz imiona dzieci w edytorze tekstu za pomocą klawiatury, - zapisuje plik tekstowy w folderze, - zna zasady pisowni wyrazów wielką literą. - odkrywa, że nie wszystkie litery mają swoje odpowiedniki na klawiaturze komputerowej, - wie, jak działa i gdzie się znajduje prawy klawisz Alt na klawiaturze, - wie, jak zastosować dwa lub trzy klawisze do pisania liter: ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż, - pisze na klawiaturze wyrazy zawierające polskie znaki literowe, - uzupełnia zdania wyrazami, pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstu za pomocą klawiatury. 	
Internet	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - korzysta z internetu pod opieką nauczyciela, zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu. - rozumie znaczenie pojęć: <i>programowanie, język programowania,</i> - zna zasady dotyczące korzystania z internetu i stara się ich przestrzegać, - uruchamia okno przeglądarki internetowej pod opieką nauczyciela, - uruchamia edytor Scratch, 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi samodzielnie uruchomić program i bez instrukcji nauczyciela zaprogramować duszka, - korzysta z internetu zgodnie z poleceniami nauczyciela, - samodzielnie uruchamia okno przeglądarki,

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- wskazuje elementy okna edytora Scratch (duszek, scena, bloczki, uruchamianie programu i zatrzymywanie jego działania),- wie, na czym polega wizualne programowanie (układanie bloczków z poleceniami dla duszka),- programuje duszka zgodnie z instrukcją i sprawdza działanie programu.- rozumie pojęcie <i>robot edukacyjny</i>,- wie, do czego wykorzystywane są roboty,- umie wymienić czynności, w których roboty pomagają ludziom. | |
|--|---|--|