

Klasa II		Osiągnięcia uczniów	
		Podstawowe	Ponadpodstawowe
		Uczeń	Uczeń:
<b>I</b>	<b>Bezpieczne korzystanie z komputera</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zna regulamin pracowni komputerowej,</li> <li>- posługuje się myszką, touchpadem i klawiaturą,</li> <li>- prawidłowo uruchamia i wyłącza komputer,</li> <li>- przyjmuje prawidłową postawę ciała podczas pracy przy komputerze,</li> <li>- zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, multimediiów i internetu,</li> <li>- potrafi wymienić przykładowe zastosowanie komputera w życiu codziennym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sprawnie posługuje się myszką, touchpadem i klawiaturą,</li> <li>- potrafi opowiedzieć i podać przykłady właściwego wykorzystania komputera w życiu codziennym,</li> <li>- wymienia zagrożenia oraz sposoby na ich uniknięcie.</li> </ul>
<b>II</b>	<b>Umiejętne korzystanie z komputera</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- umie utworzyć folder,</li> <li>- potrafi zapisać plik we wskazanym miejscu,</li> <li>- wie, jak zachować porządek na pulpicie komputera,</li> <li>- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy na zewnętrznym nośniku pamięci,</li> <li>- wykorzystuje gry edukacyjne do poszerzania swoich zainteresowań,</li> <li>- posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint do wykonywania rysunków,</li> <li>- umie kopiować, wklejać, wycinać elementy rysunku,</li> <li>- potrafi przesuwać elementy w pionie i w poziomie,</li> <li>- maluje pędzlami oraz wstawia kształty – 2D i 3D – w edytorze grafiki Paint 3D,</li> <li>- umie skorzystać z opcji sprawdzania pisowni i gramatyki,</li> <li>- umie napisać prosty tekst,</li> <li>- umie wstawić Obrazy online do tekstu,</li> <li>- potrafi wstawić obramowanie strony,</li> <li>- umie zapisać utworzony dokument i dopisać do niego zmiany,</li> <li>- umie posługiwać się programem Kalkulator, z wykorzystaniem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi bez pomocy nauczyciela utworzyć folder,</li> <li>- potrafi samodzielnie zapisać pliki,</li> <li>- zna i korzysta z dodatkowych narzędzi edytorskich programu Paint,</li> <li>- tworzy własne projekty graficzne za pomocą narzędzi edytorskich,</li> <li>- potrafi napisać trudniejszy tekst samodzielnie,</li> <li>- samodzielnie modyfikuje, sprawdza i zapisuje dokumenty tekstowe,</li> <li>- zna dodatkowe funkcje programu Kalkulator i sprawnie się nimi posługuje,</li> <li>- samodzielnie posługuje się internetem, programami edukacyjnymi,</li> <li>- tworzy kreatywne projekty animacyjne, sprawnie je odtwarza i prezentuje,</li> <li>- jest zaangażowany w działania klasowe, chętny do pomocy i dodatkowych zadań.</li> </ul>

		<p>klawiatury numerycznej, – zna netykietę internetu,</p> <p>– wie, że internet jest źródłem informacji,</p> <p>– umie posłużyć się przeglądarką internetową, – umie wpisywać adresy stron WWW w przeglądarce internetowej,</p> <p>– rozumie znaczenie pojęć: programowanie, skrypt,</p> <p>– wie, do czego służy edytor Scratch, umie go uruchomić w chmurze,</p> <p>– układa proste programy w środowisku Scratch,</p> <p>– współpracuje z rówieśnikami podczas programowania.</p>	
<b>III</b>	<b>Korzystanie z internetu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- przegląda strony internetowe o podanym adresie,</li> <li>- potrafi wpisać adres strony internetowej,</li> <li>- wyszukuje niezbędne informacje w internecie,</li> <li>- zna budowę strony internetowej i dostrzega jej aktywne elementy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- samodzielnie porusza się po stronach internetowych,</li> <li>- potrafi nawigować po stronach (pasku adresu i odsyłaczy).</li> </ul>