

WYMAGANIA PROGRAMOWE Z INFORMATYKI

dla klasy I

SZKOŁY PODSTAWOWEJ

(opracowane na podstawie programu nauczania Ewy Stolarczyk „Gra w kolory. - JUKA” - zmodyfikowany)

DLA I ETAPU KSZTAŁCENIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ)

Nr podstawy	Treść podstawy	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe
VII 3.1	Uczeń zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera.	Uczeń rozumie i przestrzega zasady BHP i regulaminu pracowni.	Potrafi zwracać uwagę innym na zasady bezpieczeństwa.
VII 3.1	Uczeń rozpoznaje i nazywa podstawowe elementy komputera.	Uczeń rozpoznaje i nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego.	Samodzielnie opisuje funkcję każdego elementu zestawu.
VII 3.1	Uczeń sprawnie posługuje się myszką.	Uczeń sprawnie posługuje się myszką i klawiaturą.	Wykorzystuje kombinacje klawiszy, zna skróty klawiszowe.
VII 3.1	Uczeń zna podstawowe klawisze na klawiaturze.	Uczeń potrafi uruchomić i zamknąć program.	Tworzy foldery, organizuje pliki.
VII 3.3	Uczeń potrafi otworzyć i zamknąć program.	Uczeń tworzy rysunki przy użyciu podstawowych narzędzi.	Kreatywnie wykorzystuje narzędzia graficzne i zapisuje prace.
VII 2.2	Uczeń tworzy proste rysunki w edytorze graficznym.	Uczeń koloruje, rysuje, zapisuje i otwiera pliki.	Dodaje napisy, używa zaawansowanych narzędzi.
VII 2.3	Uczeń zapisuje i otwiera swoje pliki.	Uczeń układa polecenia i sekwencje w logicznej kolejności.	Tworzy własne proste algorytmy i testuje ich działanie.
VII 1.1	Uczeń tworzy logiczne historyjki z obrazków.	Uczeń korzysta z internetu pod opieką i zna podstawowe zasady netykiety.	Rozpoznaje zagrożenia, samodzielnie wybiera bezpieczne źródła.
VII 5.1	Uczeń zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu.	Uczeń pisze proste teksty i zapisuje je.	Formatuje tekst, zmienia czcionki, zapisuje w różnych formatach.
VII 2.2	Uczeń pisze proste teksty na komputerze.	Uczeń tworzy i prezentuje swoją pracę.	Samodzielnie organizuje pracę projektową, współpracuje z innymi.

Marta Więdołcha