

**Zajęcia komputerowe
dla klas 1-3
w Szkole Podstawowej nr 1 im. Henryka Sienkiewicza
w Zielonej Górze**

Umiejętności w zakresie edukacji komputerowej I-III

Podstawowe	Ponadpodstawowe
-Umie obsługiwać komputer. -Poprawnie nazywa najważniejsze elementy zestawu komputerowego i zna ich przeznaczenie. -Zna niektóre pojęcia związane z obsługą komputera oraz nazwy klawiszy (np. kliknąć, kursor, Przybornik, Spacja, Caps Lock, Enter, Shift, Backspace, Delete, Alt prawy) i wykonuje polecenia wymagające zastosowania wybranych klawiszy. -Sprawnie posługuje się klawiaturą i myszą – korzysta z jej prawego i lewego przycisku. -Samodzielnie wykonuje rysunki, korzystając z podstawowych narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint. -Rozpoznaje i nazywa nośniki (np. płyta CD). -Wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy, zdania. -Wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur. -Stosuje wybrane elementy formatowania tekstu (np. kopiowanie, usuwanie, pogrubianie, rozmiar i kolor czcionki). -Odtwarza animacje i prezentacje multimedialne. -Przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły). -Wyszukuje informacje, korzystając ze wskazanych przez nauczyciela adresów stron internetowych, i umie z nich skorzystać. -Dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie. -Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania i poszerzając zakres wiadomości, korzysta z opcji w programach -Umie uruchomić edukacyjną grę komputerową; zna zasady jej działania, czyta prostą instrukcję; korzysta z opcji w grach edukacyjnych -Wie, że z komputera i z internetu trzeba korzystać tak, by nie narażać własnego zdrowia i bezpieczeństwa. -Stosuje się do regulaminu obowiązującego w pracowni komputerowej. -Bezwzględnie przestrzega zasad prawidłowego włączania i wyłączania komputera. -Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, internetu i multimedialnych. -Wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne. -Ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu, -Stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, internetu i multimedialnych. -Wie, że dzieci powinny korzystać tylko z gier dostosowanych do wieku i poziomu umiejętności najmłodszych użytkowników komputerów.	-Samodzielnie pisze liczby, litery, wyrazy i krótkie zdania, korzystając z edytora tekstu w programie Microsoft Word. -Samodzielnie korzysta z podstawowych narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint i wykonuje rysunki. -Zapisuje i drukuje opracowany samodzielnie tekst lub rysunek. -Bez problemu stosuje elementy formatowania. -Wykonuje polecenia z wykorzystaniem Kalkulatora (zgodnie z odpowiednim zakresem liczbowym). -Przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły) i potrafi tę wiedzę wykorzystać w praktyce. -Sprawnie korzysta z przekazów multimedialnych; stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (zgodnie z elementarną wiedzą o prawach autora). -Sprawnie realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego wizerunku i otoczenia oraz upowszechnianiu kultury w środowisku szkolnym (stosując określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych).