

## WYMAGANIA – EDUKACJA INFORMATYCZNA – KLASA 1

- wie, jak się zachowywać w pracowni
- wie, jakich zasad należy przestrzegać podczas pracy na komputerze
- potrafi przyjąć właściwą pozycję podczas pracy na komputerze
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób
- rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego
- wie, jak uruchomić komputer
- włącza samodzielnie komputer
- wie, do czego służy mysz komputerowa
- wie, jak wyłączyć komputer
- wie, co to jest pulpit komputera oraz ikony
- wie jak uruchomić program komputerowy z menu Start
- uruchamia edytor grafiki
- wie, czym jest edytor grafiki
- zna i posługuje się narzędziami w grupie Kształty
- stosuje narzędzia z grupy Pędzle
- wie, do czego służy edytor tekstu
- wie, co to jest okno programu
- wie, co to jest kursor
- wie, co to jest ikona i do czego służy
- wie, do czego służy klawiatura komputera
- wie, że w trakcie pisania należy wykorzystywać wszystkie palce
- samodzielnie uruchamia edytor tekstu
- odszukuje na klawiaturze klawisz Spacja
- wie, do czego służy klawisz Spacja
- wie, że klawisz Spacja naciskamy jeden raz
- samodzielnie korzysta z klawisza Spacja i klawiszy literowych w edytorze tekstu
- wie, do czego służą klawisze Caps Lock i Shift
- wskazuje na klawiaturze klawisze Caps Lock i Shift
- korzysta z klawiszy Caps Lock i Shift
- wskazuje wyrazy napisane przy pomocy klawiszy Caps Lock i Shift
- wie, do czego służy klawisz Enter
- przenosi wyraz do następnego wiersza
- odszukuje na klawiaturze klawisz Enter
- wie, jak zmniejszyć odstęp między wierszami
- korzysta z przycisku Cofnij,
- układa w logicznym porządku wyrazy
- samodzielnie korzysta z klawisza Enter oraz klawiszy literowych w edytorze tekstu
- wie, do czego służy Alt (prawy) i Shift
- odszukuje na klawiaturze Alt (prawy) i Shift
- doskonali posługiwanie się klawiaturą
- stosuje poznane wyróżnienia tekstu