

WYMAGANIA – EDUKACJA INFORMATYCZNA – KLASA 2

- zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej
 - zna zasady pracy na komputerze
 - rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego
 - wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu
- Start**
- wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań
 - korzysta w oknie programu z przycisków: **Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij**
 - zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu
 - nadaje pracy nazwę
 - korzysta z polecenia **Zapisz jako...** i **Zapisz**
 - wie, do czego służy opcja **Zaznaczenie przezroczyste** w edytorze grafiki
 - korzysta z opcji **Zaznaczenie przezroczyste**
 - wykorzystuje klawisz **Shift** do rysowania kół, kwadratów i linii prostych
 - wie, do czego służy narzędzie **Cofnij**
 - tworzy kolor, którego nie ma w paletce kolorów
 - wie, do czego służy przycisk **Dodaj do kolorów niestandardowych**
 - koloruje obrazek kolorami niestandardowymi
 - uruchamia **Kalkulator** komputerowy
 - wykorzystuje **Kalkulator** komputerowy do wykonywania obliczeń
 - współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami– rozwiązuje zadania i łamigłówki
 - wie, do czego służą klawisze **Delete, Enter, Alt**
 - pisze polskie znaki diakrytyczne
 - usuwa litery, wyrazy, całe zdania
 - przenosi wyrazy do nowego wiersza
 - stosuje w tekście wyróżnienia: **Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę**
 - zmienia kolor czcionki
 - pisze wielkie litery
 - nazywa znaki interpunkcyjne
 - wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;)
 - zapisuje tytuły w cudzysłowie
 - posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), dodawania (+), odejmowania (–), równości (=)