

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 (=)