

## Zajęcia komputerowe (klasy 1-3)

Zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej zajęcia komputerowe należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji. W klasach 1-3 szkoły podstawowej komputer ma być wykorzystywany jako urządzenie, które wzbogaca proces nauczania i uczenia się.

Uczniowie:

- poznają zasady obsługi komputera oraz jego oprzyrządowania,
- piszą teksty,
- tworzą rysunki, animacje i prezentacje,
- rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości, korzystając z edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne na płytach i w sieci),
- zdobywają podstawową wiedzę na temat funkcjonowania niektórych programów. Uczniom klas 1-3 należy umożliwić korzystanie ze szkolnej pracowni komputerowej. Zaleca się, aby podczas zajęć każde dziecko miało do swojej dyspozycji osobny komputer z dostępem do internetu.

## Umiejętności podstawowe i ponadpodstawowe (w ujęciu ogólnym)

### Klasa 1

Umiejętności w zakresie edukacji komputerowej	
podstawowe	ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umie włączyć i wyłączyć komputer.</li> <li>• Nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego.</li> <li>• Posługuje się myszą i klawiaturą.</li> <li>• Rozpoznaje klawisze literowe i cyfrowe.</li> <li>• Zna niektóre pojęcia związane z obsługą komputera oraz nazwy klawiszy (np. kliknąć, kursor, Przybornik, Spacja, Caps Lock, Enter, Shift, Backspace, Delete, Alt prawy).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Samodzielnie pisze litery, wyrazy i krótkie zdania, korzystając z edytora tekstu w programie Microsoft Word.</li> <li>• Samodzielnie korzysta z podstawowych narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint i wykonuje rysunki.</li> <li>• Wie, że za pośrednictwem komputera można korzystać z internetu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wykonuje polecenia wymagające zastosowania wybranych klawiszy.</li> <li>• Pisze (z pomocą nauczyciela) litery, cyfry, wyrazy i krótkie zdania, korzystając z edytora tekstu w programie Microsoft Word.</li> <li>• Korzysta (z pomocą nauczyciela) z podstawowych narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint.</li> <li>• Umie uruchomić edukacyjną grę komputerową i zna zasady jej działania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obserwuje osobę dorosłą korzystającą z internetu, z pomocą nauczyciela przegląda bezpieczne strony internetowe.</li> </ul>
Umiejętności w zakresie bezpieczeństwa	
podstawowe	ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobrze zna regulamin obowiązujący w pracowni komputerowej i stosuje się do niego.</li> <li>• Prawidłowo włącza i wyłącza komputer.</li> <li>• Wie, że z komputera i z internetu trzeba korzystać tak, by nie narażać własnego zdrowia i bezpieczeństwa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonale zna regulamin obowiązujący w pracowni komputerowej i stosuje się do niego.</li> <li>• Rozumie, że podczas korzystania z sieci nie wolno ujawniać swoich danych.</li> <li>• Informuje innych o ewentualnych zagrożeniach.</li> </ul>

### Klasa 2

Umiejętności w zakresie edukacji komputerowej	
podstawowe	ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprawnie posługuje się myszą - korzysta z jej prawego i lewego przycisku.</li> <li>• Rozpoznaje wybrane klawisze i wykonuje polecenia z ich wykorzystaniem.</li> <li>• Wie, jak korzystać z klawiszy - strzałek kursorów.</li> <li>• Samodzielnie pisze litery, cyfry, wyrazy, zdania i krótkie teksty, korzystając z edytora tekstu w programie Microsoft Word.</li> <li>• Stosuje niektóre elementy formatowania tekstu (np. rozmiar i kolor czcionki).</li> <li>• Samodzielnie wykonuje rysunki, korzystając z podstawowych narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint.</li> <li>• Wie, do czego służy Kalkulator.</li> <li>• Rozpoznaje i nazywa nośniki (np. płyta CD).</li> <li>• Umie uruchomić edukacyjną grę komputerową; zna zasady jej działania, czyta prostą instrukcję; korzysta z opcji w grach edukacyjnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprawnie pisze, korzystając z edytora tekstu w programie Microsoft Word oraz tworzy rysunki w programie Paint.</li> <li>• Bez problemu stosuje elementy formatowania.</li> <li>• Wykonuje polecenia z wykorzystaniem Kalkulatora (zgodnie z odpowiednim zakresem liczbowym).</li> <li>• Przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły).</li> </ul>
Umiejętności w zakresie bezpieczeństwa	
podstawowe	ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stosuje się do regulaminu obowiązującego w pracowni komputerowej.</li> <li>• Bezwzględnie przestrzega zasad prawidłowego włączania i wyłączania komputera.</li> <li>• Wie, że z komputera i z internetu trzeba korzystać tak, by nie narażać własnego zdrowia i bezpieczeństwa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonale zna regulamin obowiązujący w pracowni komputerowej i stosuje się do niego.</li> <li>• Rozumie, że podczas korzystania z sieci, nie wolno ujawniać swoich danych.</li> <li>• Informuje innych o zagrożeniach.</li> </ul>

### Klasa 3

Umiejętności w zakresie edukacji komputerowej	
<b>podstawowe</b>	<b>ponadpodstawowe</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umie obsługiwać komputer.</li> <li>• Sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą.</li> <li>• Poprawnie nazywa najważniejsze elementy zestawu komputerowego i zna ich przeznaczenie.</li> <li>• Samodzielnie uruchamia niektóre programy.</li> <li>• Korzysta z poznanych opcji w programach.</li> <li>• Wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy, zdania i krótkie teksty.</li> <li>• Wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki.</li> <li>• Stosuje wybrane elementy formatowania tekstu (np. kopiowanie, usuwanie, pogrubianie).</li> <li>• Zapisuje i drukuje opracowany samodzielnie tekst lub rysunek.</li> <li>• Korzysta z Kalkulatora.</li> <li>• Odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.</li> <li>• Przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły).</li> <li>• Wyszukuje informacje, korzystając ze wskazanych przez nauczyciela adresów stron internetowych i umie z nich skorzystać.</li> <li>• Dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie.</li> <li>• Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania i poszerzając zakres wiadomości.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprawnie pisze, korzystając z edytora tekstu w programie Microsoft Word oraz tworzy rysunki w programie Paint.</li> <li>• Sprawnie korzysta z przekazów multimedialnych; stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (zgodnie z elementarną wiedzą o prawach autora).</li> <li>• 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).</li> </ul>
<b>Umiejętności w zakresie bezpieczeństwa</b>	
<b>podstawowe</b>	<b>ponadpodstawowe</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stosuje się do regulaminu obowiązującego w pracowni komputerowej.</li> <li>• Bezwzględnie przestrzega zasad prawidłowego włączania i wyłączenia komputera.</li> <li>• Wie, że z komputera i z internetu trzeba korzystać tak, by nie narażać własnego zdrowia i bezpieczeństwa.</li> <li>• Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, internetu i multimediiów: <ul style="list-style-type: none"> <li>- wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwiera kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,</li> <li>- ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,</li> <li>- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, internetu i multimediiów.</li> </ul> </li> <li>• Wie, że dzieci powinny korzystać tylko z gier dostosowanych do wieku i poziomu umiejętności najmłodszych użytkowników komputerów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonale zna regulamin obowiązujący w pracowni komputerowej i stosuje się do niego.</li> <li>• Rozumie, że korzystając z sieci nie wolno ujawniać danych personalnych.</li> <li>• Informuje innych o zagrożeniach.</li> </ul>