

INFORMATYKA

Klasa czwarta

BEZPIECZNE POSŁUGIWANIE SIĘ KOMPUTEREM I JEGO OPROGRAMOWANIEM, URZĄDZENIAMI CYFROWYMI I SIECIAMI KOMPUTEROWYMI

Uczeń potrafi:

- stosować zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,
- rozpoznawać zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
- komunikować się z komputerem, za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych,
- zgodnie z zasadami obsługiwać okna systemu:
 - uruchamiać programy,
 - wykonywać operacje w oknach,
 - prawidłowo kończyć pracę z programem,
 - korzystać z pomocy dostępnej w programach,
 - utrzymywać porządek na dysku — zapisywać i przechowywać wyniki pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych oraz korzystać z nich:
 - tworzyć katalogi,
 - poruszać się po strukturze katalogów, wykonywać operacje na plikach,
 - odczytywać i prawidłowo interpretować znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,
 - korzystać z różnych nośników informacji,
- objaśnić pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog, sieć komputerowa, program, system operacyjny, okno programu, kursor tekstowy, kursor, program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny.
- zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom,

INTERNET

Uczeń potrafi:

- posługiwać się przeglądarką i wyszukiwarką internetową,
- otworzyć i przejrzeć stronę WWW i opisać charakterystyczne jej elementy,
- wyszukiwać w Internecie informacje z różnych dziedzin,
- korzystać z poczty elektronicznej:
 - redagować, wysyłać, odbierać i odczytywać listy elektroniczne,
 - szanować prywatność i pracę innych osób,
 - przestrzegać zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu,
- rozpoznawać i oceniać możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z Internetu,

- o objaśnić pojęcia: Internet, przeglądarka internetowa, wyszukiwarka, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy.

PROGRAMOWANIE - ŚRODOWISKO BALTIE

Uczeń potrafi:

- o przemieszczać się pomiędzy wybranymi trybami,
- o umieszczać, zmieniać położenie i usuwać przedmioty ze sceny,
- o budować i zapisywać sceny,
- o stosować bloki poleceń (wielokrotne powtarzanie poleceń),
- o tworzyć proste sekwencje poleceń w trybie programowanie.

NAUKA PISANIA NA KLAWIATURZE KOMPUTERA

Uczeń potrafi:

- o nazwać podstawowe klawisze i określić ich funkcje,
- o wpisywać wielkie litery i polskie znaki,
- o posługiwać się klawiaturą,
- o według wskazówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera.

GRAFIKA KOMPUTEROWA

Uczeń potrafi:

- o rysować elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,
- o wykorzystać klawisz Shift podczas rysowania linii i figur regularnych
- o korzystać z narzędzi tekstowych,
- o tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługiwać się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu),
- o ustalić atrybuty rysunku,
- o przygotować dokument do druku,
- o objaśnić pojęcia: grafika komputerowa, edytor grafiki.

EDYTORY TEKSTU

Uczeń potrafi:

- o wprowadzić tekst z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,
- o wyszukać błędy w napisanym tekście i wprowadzić poprawki,
- o wykonać operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie, kopiowanie,
- o dokonać podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,
- o formatować akapit:
 - o ustawić wcięcie,

- wyrównać akapit według instrukcji,
- objaśnić pojęcia: edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit, blok, wiersz, redagowanie tekstu, formatowanie tekstu.

KOMPUTER W NASZYM OTOCZENIU

Uczeń potrafi:

- wymienić dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazać korzyści wynikające z ich używania,
- opracować dokument zawierający grafiki pozyskane z Internetu.

KOMPUTER W EDUKACJI I ROZRYWCE

Uczeń potrafi:

- korzystać z programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,
- omówić zastosowanie programów użytkowych,
- szanować prywatność i pracę innych osób,
- objaśnić pojęcia: multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne, demo programu, pokaz multimedialny, programy użytkowe.