

## Wymagania edukacyjne - zajęcia komputerowe - klasa VI

- dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy
- zna i stosuje się do regulaminu pracowni informatycznej
- korzysta ze wskazanych zbiorów informacji, okazując szacunek dla cudzej własności intelektualnej
- omawia prawa użytkownika komputera podczas korzystania z programów, rozumie pojęcia: *piractwo komputerowe, licencja, prawa autorskie*
- samodzielnie korzysta z aplikacji poznanych na lekcji
- uruchamia i prawidłowo kończy pracę z wybranym programem
- tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego
- pisze teksty, z uwzględnieniem zasad edycji
- tworzy listy numerowane i punktowe
- numeruje strony dokumentu
- stosuje zasady poprawnego wprowadzania tekstu
- wstawia i modyfikuje tabelę w edytorze tekstu
- umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty
- dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego
- wykorzystuje zasoby komputerowe do rozwijania własnych zainteresowań
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do wykonywania obliczeń tworząc proste formuły
- tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykresy przykładowych danych
- uruchamia program do tworzenia prezentacji multimedialnych wykorzystywany na lekcji
- objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji
- tworzy, modyfikuje i uruchamia programy do tworzenia prezentacji komputerowej
- opracowuje plan pracy
- zapisuje plik na dysku, we wskazanym katalogu (teczce)
- otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe
- podaje przykłady stron internetowych, przydatnych uczniowi w nauce
- wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowania własnych prac
- redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne
- stosuje zasady *netykiety*
- swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego
- potrafi uruchomić wybraną grę komputerową i z niej korzystać
- ma świadomość fikcyjności świata gier komputerowych
- wykorzystuje komputer by pożytecznie i przyjemnie spędzić czas
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera oraz sieci Internet