

Klasa 1

- **Obsługa sprzętu:** Uczeń potrafi włączyć i wyłączyć komputer lub tablet, posługuje się myszką, klawiaturą lub ekranem dotykowym.
- **Bezpieczeństwo i higiena:** Zna podstawowe zasady siedzenia przed monitorem i wie, jak dbać o wzrok oraz zdrowie podczas pracy z urządzeniami cyfrowymi.
- **Tworzenie treści:** Potrafi wykonać prosty rysunek w wybranym programie graficznym (np. *Paint*), dobierając podstawowe narzędzia i kolory.
- **Myślenie algorytmiczne:** Układa w logicznym porządku proste sekwencje czynności (np. klocki, instrukcje krok po kroku).

Klasa 2

- **Organizacja pracy:** Uczeń sprawnie uruchamia aplikacje edukacyjne i programy z menu systemowego, potrafi otworzyć i zamknąć okno programu.
- **Pliki i foldery:** Wie, do czego służy pamięć komputera, potrafi zapisać swoją pracę pod okiem nauczyciela i nadać jej prostą nazwę.
- **Edycja i rysowanie:** Korzysta z zaawansowanych narzędzi edytora grafiki (kopiowanie, wklejanie, gumka, pędzel, wypełnianie kolorem).
- **Podstawy kodowania:** Rozwiązuje proste łamigłówki logiczne, koduje drogę bohatera w labiryncie na macie edukacyjnej lub ekranie, potrafi ułożyć prosty skrypt w wizualnym środowisku (np. *Scratch Junior*).

Klasa 3

- **Praca z tekstem:** Uczeń potrafi wpisywać krótkie teksty za pomocą klawiatury, stosuje spacje, znaki interpunkcyjne oraz podstawowe formatowanie (zmiana wielkości, kroju i koloru czcionki).
- **Bezpieczeństwo w Internecie:** Zna zasady bezpiecznego korzystania z sieci; wie, że nie wolno podawać swoich danych osobowych, zdjęć ani haseł obcym osobom oraz potrafi reagować w sytuacji zagrożenia lub kontaktu z niezrozumiałymi treściami.
- **Wyszukiwanie informacji:** Z pomocą nauczyciela potrafi wyszukać proste ciekawostki, zdjęcia lub edukacyjne materiały w Internecie.
- **Tworzenie i algorytmy:** Samodzielnie projektuje i tworzy sekwencje poleceń sterujące obiektem na ekranie (programowanie blokowe), testuje je i w razie potrzeby poprawia błędy (debugging).