

Wymagania edukacyjne
Edukacja informatyczna
Klasa 2

Oczekiwane efekty edukacji informatycznej w klasie 2

Uczeń:

- przyjmuje prawidłową postawę ciała podczas pracy przy komputerze,
- zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, multimediów i Internetu,
- umie utworzyć folder,
- wie, jak zachować porządek na pulpicie komputera,
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy na zewnętrznym nośniku pamięci,
- wykorzystuje gry edukacyjne do poszerzania swoich zainteresowań,
- posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint do wykonywania rysunków,
- umie kopiować, wklejać, wycinać elementy rysunku,
- maluje pędzlami oraz wstawia kształty – 2D i 3D – w edytorze grafiki Paint 3D,
- umie skorzystać z opcji sprawdzania pisowni i gramatyki,
- umie napisać prosty tekst,
- umie wstawić *Obrazy online* do tekstu,
- potrafi wstawić obramowanie strony,
- umie zapisać utworzony dokument i dopisać do niego zmiany,
- umie posługiwać się programem Kalkulator, z wykorzystaniem klawiatury numerycznej,
- zna netykietę Internetu,
- wie, że Internet jest źródłem informacji,
- umie posłużyć się przeglądarką internetową,
- umie wpisywać adresy stron WWW w przeglądarce internetowej,
- rozumie znaczenie pojęć: *programowanie*, *skrypt*,
- wie, do czego służy edytor Scratch, umie go uruchomić w chmurze,
- układa proste programy w środowisku Scratch,
- współpracuje z rówieśnikami podczas programowania.

Poziom osiągnięć

Znakomicie	Bardzo dobrze	Dobrze	Przeciętnie	Słabo	Niezadawalająco
<p>Dodatkowe kompetencje ucznia po opanowaniu umiejętności na ocenę bardzo dobrą.</p> <p>Z łatwością, samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość.</p> <p>Sprawnie i szybko rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.</p> <p>Samodzielnie i sprawnie programuje sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.</p>	<p>Samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość.</p> <p>Samodzielnie rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.</p> <p>Samodzielnie programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.</p> <p>Umie samodzielnie posługiwać się myszką i klawiaturą.</p> <p>Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.</p>	<p>Układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.</p> <p>Rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.</p> <p>Programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.</p> <p>Umie posługiwać się myszką i klawiaturą.</p> <p>Rozpoznaje i nazywa główne elementy zestawu komputerowego.</p> <p>Samodzielnie posługuje się poznanymi</p>	<p>Pod kierunkiem nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.</p> <p>Pod kierunkiem nauczyciela rozwiązuje zagadki, łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.</p> <p>Pod kierunkiem nauczyciela programuje sytuacje i proste historyjki według wspólnych pomysłów.</p> <p>Na ogół samodzielnie posługuje się myszką i klawiaturą.</p> <p>Rozpoznaje główne elementy zestawu komputerowego.</p>	<p>Z pomocą nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.</p> <p>Z pomocą nauczyciela rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.</p> <p>Z pomocą programuje proste sytuacje, polecenia i historyjki za pomocą komputera lub innego urządzenia cyfrowego.</p> <p>Z pomocą nauczyciela posługuje się myszką i klawiaturą.</p> <p>Z pomocą rozpoznaje główne elementy</p>	<p>Nie potrafi ułożyć w logicznym porządku obrazków składających się w całość.</p> <p>Nie potrafi rozwiązywać zagadek ani łamigłówek prowadzących do rozwiązywania algorytmów.</p> <p>Nie potrafi samodzielnie programować prostych sytuacji, historyjek i poleceń za pomocą komputera lub innego urządzenia cyfrowego.</p> <p>Nie posługuje się myszką i klawiaturą.</p> <p>Nie rozpoznaje głównych części zestawu komputerowego.</p>

<p>Samodzielnie obsługuje komputer, rozwijając swoje zainteresowania.</p> <p>Wykorzystuje dodatkowe opcje występujące w programach komputerowych.</p> <p>Tworzy prezentacje multimedialne.</p>	<p>Samodzielnie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi, korzysta z opcji w tych programach. Samodzielnie przegląda wybrane strony internetowe.</p> <p>Samodzielnie odtwarza prezentacje multimedialne</p> <p>Zna zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, rozumie konsekwencje ich nieprzestrzegania</p> <p>Wymienia zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera</p> <p>Ma świadomość istnienia zagrożeń wynikających z</p>	<p>programami i grami edukacyjnymi.</p> <p>Przegląda wybrane strony internetowe.</p> <p>Odtwarza prezentacje multimedialne.</p> <p>Zna i stosuje zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem.</p> <p>Zna zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.</p> <p>Wie, o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w Internecie.</p> <p>Samodzielnie zamyka i otwiera programy. Pracuje w systemie Windows.</p>	<p>Posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.</p> <p>Pod kierunkiem nauczyciela przegląda wybrane strony internetowe.</p> <p>Pod kierunkiem nauczyciela odtwarza prezentacje multimedialne.</p> <p>Przestrzega regulaminu pracowni komputerowej i zasad pracy z komputerem.</p> <p>Korzysta z komputera tak, by nie narażać zdrowia.</p> <p>Na ogół pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i</p>	<p>zestawu komputerowego.</p> <p>Z pomocą posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.</p> <p>Z pomocą nauczyciela przegląda wybrane strony internetowe.</p> <p>Z pomocą odtwarza prezentacje multimedialne.</p> <p>Zna i stara się przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej.</p> <p>Wie, jak korzystać z komputera, by nie narażać zdrowia.</p> <p>Nie zawsze pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i</p>	<p>Nie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.</p> <p>Mimo pomocy nauczyciela nie potrafi przeglądać stron Internetowych.</p> <p>Nie odtwarza prezentacji multimedialnych.</p> <p>Nie stosuje zasad regulaminu pracowni komputerowej i pracy z komputerem.</p> <p>Niewłaściwie korzysta z komputera, naraża swoje zdrowie.</p> <p>Nie ma świadomości istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w Internecie.</p>
--	---	---	---	---	--

	<p>anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w Internecie Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie Zapisuje i odtwarza wyniki pracy Kopiuje i wkleja elementy rysunku Rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego Point Korzysta z edytora tekstu – znaki interpunkcyjne na klawiaturze Przepisuje proste teksty Zmienia kolory, kroje i rozmiary czcionek</p>	<p>Korzysta z podstawowych narzędzi edytora graficznego Point. Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie – litery, znaki diakrytyczne, Spacja, Enter, Caps Lock, Shift.</p>	<p>podawania swoich danych w Internecie. Zamyka i otwiera programy. Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – uruchamia program za pomocą myszy i klawiatury.</p>	<p>podawania swoich danych w Internecie. Z pomocą nauczyciela zamyka i otwiera programy.</p>	<p>Nie potrafi pracować na komputerze, nie korzysta z opcji w poznanych programach komputerowych.</p>
--	--	---	---	---	---