

## Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej w klasie 2

Wymagania edukacyjne wynikają z realizowanego podczas zajęć programu nauczania. Treści przeznaczone do realizacji zgodne są z podstawą programową w odniesieniu do pierwszego etapu kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej. Nauczanie edukacji informatycznej w klasie 2 realizowane jest w oparciu program edukacji informatycznej w klasach 1-3 autorstwa Anny Kuleszy wydawnictwa WSiP. Podczas zajęć wykorzystuje się ćwiczenia interaktywne oraz zeszyt ćwiczeń z serii „Kalejdoskop ucznia”.

Poziom osiągnięć ucznia	Kryteria wymagań
Powyżej oczekiwań. Znakomicie! bravo! Ocena wyrażona cyfrą 6	Uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi poprzez pomoc kolegom, koleżankom.
Powyżej oczekiwań Bardzo dobrze pracujesz. Robisz duże postępy. Ocena wyrażona cyfrą 5.	Uczeń samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji; opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania edukacji informatycznej; na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy; zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.
Zgodnie z oczekiwaniami. Dobrze pracujesz, jednak stać Cię by było lepiej. Ocena wyrażona cyfrą 4 .	Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania; opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania; na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy; prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.
Zgodnie z oczekiwaniami. Pracujesz, ale powinieneś poćwiczyć jeszcze. Ocena wyrażona cyfrą 3	Uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w poniższych wymaganiach.
Poniżej oczekiwań Pracujesz zbyt mało, poćwicz więcej. Ocena wyrażona cyfrą 2	uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w poniższych wymaganiach, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.
Poniżej oczekiwań. Spotkało cię niepowodzenie, powinieneś ćwiczyć systematycznie. Ocena wyrażona cyfrą 1.	Uczeń nie opanował nawet w minimalnym stopniu wymagań programowych; poziom osiągnięć edukacyjnych ucznia uniemożliwia lub utrudnia kontynuowanie nauki; wymaga ciągłej pomocy ze strony nauczyciela w swoich działaniach i rozwiązywaniu zadań; posiada duże braki w wiadomościach i umiejętnościach; nie pracuje samodzielnie na zajęciach, najczęściej jest nieprzygotowany do lekcji, nie bierze udziału w zajęciach, nie wykazuje chęci do pracy.

Dopuszcza się stosowanie znaków „-” i „+”

### Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w podręczniku i zeszyte ćwiczeń,
- wypowiedzi ustne ucznia,

- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przewyższanie trudności).

Pod koniec I półrocza i na koniec roku szkolnego nauczyciel dokonuje podsumowania osiągnięć edukacyjnych w danym okresie lub w danym roku szkolnym w postaci oceny opisowej. Ocena opisowa z edukacji informatycznej jest częścią oceny opisowej ucznia wystawionej przez wychowawcę klasy podczas klasyfikacji śródrocznej i rocznej.

### Szczegółowe wymagania edukacyjne

Szczegółowe wymagania edukacyjne zostały opracowane na podstawie planu wynikowego autorstwa Anny Kuleszy.

Prawa autorskie do planu wynikowego należą do: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

Temat w zeszytcie ćwiczeń	Osiągnięcia edukacyjne
1. Witamy w klasie 2	zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej; zna zasady pracy na komputerze; rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego; uruchamiania komputer, edytor tekstu, edytor grafiki i płytę CD.
2. Menu Start	wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu Start; wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań; korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij.
3. Nowy folder	tworzy i nazywa nowe foldery; wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty; sprawnie posługuje się myszą komputerową.
4. Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	wie, do czego służy edytor grafiki; posługuje się myszą komputerową; wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki poznane w klasie 1; samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki; wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac; współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami.
5. Edytor grafiki. Zapisz jako..., Zapisz	zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu; nadaje pracy nazwę; korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz.
6. Edytor grafiki. Zaznacz wszystko, Usuń	zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia Zaznacz wszystko; wykorzystuje przycisk Usuń i klawisz Delete do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów; wykorzystuje Zaznaczenie dowolnego kształtu do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach; tworzy proste rysunki, w których wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki; układa figury w logicznym porządku.
7. Edytor grafiki. Zaznaczenie przezroczyste	wie, do czego służy opcja Zaznaczenie przezroczyste w edytorze grafiki; korzysta z opcji Zaznaczenie przezroczyste; tworzy, projektuje proste rysunki; posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami; zapisuje swoje prace; prezentuje swoje prace.
8. Edytor grafiki. Kopiuj, Wklej	stosuje polecenia Kopiuj, Wklej; posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami; tworzy, projektuje proste rysunki.
9. Edytor grafiki. Kontur i Wypełnienie	zmienia kontur kształtu; zmienia kolor wypełnienia; wybiera styl linii konturu; ustala szerokość linii konturu; rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem.
10. Edytor grafiki. Shift +	wykorzystuje klawisz Shift do rysowania kół, kwadratów i linii

Prostokąt + Oval + Linia	prostych; wie, do czego służy narzędzie Cofnij; potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka; wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur; wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenie prac plastycznych.
11. Edytor grafiki. Selektor kolorów	pobiera kolor z istniejącego obrazka; zapisuje pracę w swoim folderze; kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; rozwiązuje łamigłówki.
12. Edytor grafiki. Edytuj kolory	tworzy kolor, którego nie ma w paletce kolorów; wie, do czego służy przycisk Dodaj do kolorów niestandardowych; koloruje obrazek kolorami niestandardowymi; zapisuje pracę w swoim folderze; kopiuje i wkleja powtarzające się elementy.
13. Edytor grafiki. Zmniejszanie, powiększanie	zmniejsza i powiększa rysunki; zmienia obszar rysowania; stosuje polecenie Kopiuj, Wklej; współpracuje z uczniami; zapisuje pracę w swoim folderze; prezentuje swoje prace.
14. Powtórzenie. To już wiem!	wie, do czego służy edytor grafiki; posługuje się myszą komputerową; samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki; wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac; zapisuje prace w swoim folderze; współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami; prezentuje swoje prace.
15. Kalkulator	uruchamia Kalkulator komputerowy; wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń; współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami; rozwiązuje zadania i łamigłówki.
16. Internet. Bezpieczeństwo w internecie	wie, czym jest ogólnosiwiatowa sieć komputerowa; rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki; wie, jak bezpiecznie korzystać z internetu; zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci; otwiera stronę internetową o podanym adresie; nawiguje po stronie WWW; zamyka stronę internetową
17. Internet. Wiadomości w internecie	wie, do czego służy wyszukiwarka; otwiera stronę internetową o podanym adresie; nawiguje po stronie WWW; zamyka stronę internetową; wie, jak jest zbudowany adres stron WWW; wie, do czego służy adres stron WWW; odbywa wirtualne wycieczki.
18. Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	– wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt – pisze polskie znaki diakrytyczne – usuwa litery, wyrazy, całe zdania – przenosi wyrazy do nowego wiersza – stosuje w tekście wyróżnienia: Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę – zmienia kolor czcionki – pisze wielkie litery
19. Edytor tekstu. Kropka, przecinek...	nazywa znaki interpunkcyjne; wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;); zapisuje tytuły w cudzysłowie; posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), dodawania (+), odejmowania (–), równości (=); zapisuje prace w wyznaczonym miejscu.
20. Edytor tekstu. Krój czcionki	zmienia krój czcionki; wie, co to jest muzeum; wie, czym dawniej zajmował się zecer; zmienia kolor czcionki.
21. Edytor tekstu. Rozmiar czcionki	zmienia rozmiar czcionki; wie, co to jest inicjał; wie, czym jest ogłoszenie; podejmuje próbę napisania ogłoszenia.
22. Edytor tekstu. Kopiuj, Wklej	kopiuje i wkleja tekst; stosuje wyróżnienie w tekście; zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu.
23. Edytor tekstu. Usuń, zapisywanie zmian w tekście	usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace; zapisuje zmiany w tekście; stosuje przycisk Cofnij; kopiuje i wkleja wyrazy.
24. Edytor tekstu. Punktory, Numerowanie	tworzy listę punktowaną; tworzy listę numerowaną; zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu.
25. Edytor tekstu.	wyrównuje tekst; zmienia kolor strony; zapisuje zdanie w nowym

Wyrównywanie, Kolor strony	wierszu; zmienia krój czcionki.
26. Programowanie. Bystry Kubuś	używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec; używa strzałek ruchu; posługuje się poleceniem: powtórz; steruje robotem lub innym obiektem na ekranie; rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne.
27. Programowanie. Skoczny Tygrysek	używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec; używa strzałek ruchu; rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty; stosuje polecenie: skok; pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń; rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne.
28. Programowanie. Przyjaciele w podróży	używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec, skok, powtórz; używa strzałek ruchu; stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz; wymyśla własną drogę i pisze do niej program; doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne; rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty.
29. Prezentacje multimedialne	wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze; wie, że prezentacja składa się ze slajdów; uruchamia prezentacje zapisaną w komputerze; wie, że klawisz Esc służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów; wie, do czego służą przyciski: Pokaz slajdów i Rozpocznij od początku; stosuje przycisk Powiększ.
30. Powtórzenie. To już wiem!	posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami; wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań; tworzy dokumenty tekstowe i graficzne; pisze programy; steruje obiektem na ekranie komputera.