

Wymagania edukacyjne

Edukacja informatyczna kl.2

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych (ocena opisowa) z przedmiotu edukacja informatyczna.

Lp.	Tematy	Poziom bardzo niski wyrażony cyfrą 1	Poziom niski wyrażony cyfrą 2	Poziom dostateczny wyrażony cyfrą 3	Poziom dobry wyrażony cyfrą 4	Poziom wysoki wyrażony cyfrą 5	Poziom bardzo wysoki wyrażony cyfrą 6
		Uczeń nie spełnia poniższych wymagań	Uczeń ma duże trudności ze spełnieniem wymagań, potrzebuje częstej pomocy nauczyciela.	Uczeń często ma trudności ze spełnieniem poniższych wymagań, czasami potrzebuje pomocy nauczyciela	Uczeń zazwyczaj spełnia poniższe wymagania, czasami ma problemy	Uczeń spełnia poniższe wymagania, sporadycznie ma niewielkie trudności	Uczeń spełnia poniższe wymagania
I PÓLROCZE							
Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznej oceny (ocena opisowa) za I półrocze							
1.	Witamy w klasie 2	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu — nadaje pracy nazwę — korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz
6.	Edytor grafiki. Zaznacz wszystko , Usuń	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — stosuje polecenia Kopiuj, Wklej — posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami– tworzy, projektuje proste rysunki
9.	Edytor grafiki. Kontur i Wypełnienie	<ul style="list-style-type: none"> — zmienia kontur kształtu — zmienia kolor wypełnienia — wybiera styl linii konturu — ustala szerokość linii konturu — rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem

10.	Edytor grafiki. Shift + Prostokąt + Owal + Linia	<ul style="list-style-type: none"> — wykorzystuje klawisz Shift do rysowania kół, kwadratów i linii 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — tworzy kolor, którego nie ma w palecie 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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!	<ul style="list-style-type: none"> — 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

II PÓLROCZE

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznej oceny (ocena opisowa) za II półrocze

15.	Kalkulator	<ul style="list-style-type: none">— 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	<ul style="list-style-type: none">— 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	<ul style="list-style-type: none">— wie, do czego służy wyszukiwarka (Google)— 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	<ul style="list-style-type: none">— 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...	<ul style="list-style-type: none">— nazywa znaki interpunkcyjne— wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;)— zapisuje tytuły w cudzysłowie— posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), dodawania (+), odejmowania (-), równości

20.	Edytor tekstu. Krój czcionki	<ul style="list-style-type: none"> — zmienia krój czcionki — wie, co to jest muzeum — wie, czym dawniej zajmował się zecer — zmienia kolor czcionki
21.	Edytor tekstu. Rozmiar czcionki	<ul style="list-style-type: none"> — zmienia rozmiar czcionki — wie, co to jest inicjał — wie, czym jest ogłoszenie — podejmuje próbę napisania ogłoszenia
22.	Edytor tekstu. Kopiuj, Wklej	<ul style="list-style-type: none"> — kopiuje i wkleja tekst — stosuje wyróżnienie w tekście — zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
23.	Edytor tekstu. Usuń , zapisywanie zmian w tekście	<ul style="list-style-type: none"> — usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace — zapisuje zmiany w tekście — stosuje przycisk Cofnij — kopiuje i wkleja wyrazy
24.	Edytor tekstu. Punktory, Numerowanie	<ul style="list-style-type: none"> — tworzy listę punktowaną — tworzy listę numerowaną — zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
25.	Edytor tekstu. Wyrównywanie, Kolor strony	<ul style="list-style-type: none"> — wyrównuje tekst — zmienia kolor strony — zapisuje zdanie w nowym wierszu — zmienia krój czcionki — zmienia kolor strony
26.	Programowanie. Bystry Kubuś	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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	<ul style="list-style-type: none"> — 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 — doskonalą myślenie abstrakcyjne i logiczne — rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty
29.	Prezentacje multimedialne	<ul style="list-style-type: none"> — 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!	<ul style="list-style-type: none"> — 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

Na ocenę śródroczną (ocena opisowa) obowiązują wymagania edukacyjne na dane półrocze.

Na ocenę roczną (ocena opisowa) obowiązują wymagania edukacyjne z pierwszego i drugiego półrocza.

Wymagania edukacyjne z pierwszego i drugiego półrocza są niezbędne do otrzymania przez ucznia rocznej oceny klasyfikacyjnej (ocena opisowa) z przedmiotu edukacja informatyczna.