

WYMAGANIA EDUKACYJNE PO KLASIE DRUGIEJ
SZKOŁY PODSTAWOWEJ
Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ

Prowadząca: Agnieszka Dudek

Edukacja Informatyczna klasa 2		
Obszar	Podstawowe: Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe: Uczeń potrafi:
Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.	— układać w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia; — tworzyć polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; — rozwiązywać zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.	— programować wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego; — zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. — pisać bardzo proste teksty za pomocą programu do edycji tekstu, — obsługiwać bardzo proste programy graficzne, —wpisywać za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania, — wykonywać rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych elementów.	— tworzyć proste animacje w Scratch — tworzyć krótkie dokumenty tekstowe według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela, — tworzyć plik graficzny według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela. — edytować tekst, pisać i formatować krótki tekst, — wstawiać grafiki do tekstu, formatować obiekty graficzne, — włączyć się w „Godzinę Kodowania.

Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.	— posługiwać się komputerem w podstawowym zakresie; — uruchamiać program; multibook — korzystać z myszy i klawiatury; — nazywać główne elementy zestawu komputerowego; — odtwarzać animacje i prezentacje multimedialne; — korzystać z różnych programów edukacyjnych i gier edukacyjnych zależnie od swoich potrzeb i możliwości, — korzystać z opcji w programach. — oglądać grafiki i animacje za pomocą programów dostępnych w pracowni; — przeglądać wybrane przez nauczyciela strony internetowe (na przykład stronę swojej szkoły), — nawigować po stronach w określonym zakresie, — dostrzegać elementy aktywne na stronie internetowej, — odtwarzać animacje i prezentacje multimedialne.	— uruchamiać płytę CD; — prezentować prace na tablicy multimedialnej lub za pomocą projektora. — wykorzystać narzędzia dostępne na stronach internetowych do poszerzania wiedzy na wybrane tematy oraz swoich zainteresowań. — przeglądać Internet w celu poszukiwania określonej informacji wskazanej przez nauczyciela, — korzystać z przeglądarki i wyszukiwarki internetowej.
Rozwijanie kompetencji społecznych.	— korzystać z założonej poczty elektronicznej: wysyłanie i odbieranie e-maili — współpracować z kolegami, wymienia się z innymi pomysłami , pomaga innym.	— korzystać z dysku Google w celu przechowywania i udostępniania danych .
Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.	— korzystać z komputera tak, aby nie narażać własnego zdrowia, — stosować się do ograniczeń korzystania z komputera, Internetu i multimediiów, — w sposób bezpieczny korzystać z komputera. Wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne, — rozpoznawać niebezpieczeństwa wynikające z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu.	