

WYMAGANIA EDUKACYJNE PO KLASIE 3 Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ

Edukacja Informatyczna klasa 2		
Obszar	Podstawowe: Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe: Uczeń potrafi:
Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.	<ul style="list-style-type: none"> ● 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.	<ul style="list-style-type: none"> ● 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, ● wstawiać grafiki do 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, ● tworzyć proste animacje w Scratch, ● tworzyć krótkie dokumenty tekstowe według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela, 	<ul style="list-style-type: none"> ● tworzyć plik graficzny według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela. ● edytować tekst, pisać i formatować tekst, ● formatować obiekty graficzne, ● włączyć się w „Godzinę Kodowania.

<p>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● korzystać z przeglądarki i wyszukiwarki internetowej ● przeglądać Internet w celu poszukiwania określonej informacji wskazanej przez nauczyciela, 	<ul style="list-style-type: none"> ● prezentować prace na tablicy multimedialnej lub za pomocą projektora. ● wykorzystać narzędzia dostępne na stronach internetowych do poszerzania wiedzy na wybrane tematy oraz swoich zainteresowań. ● przesyła wiadomości z użyciem poczty email.
<p>Rozwijanie kompetencji społecznych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● korzystać z założonej poczty elektronicznej: wysyłanie i odbieranie e-maili ● współpracować z kolegami, wymienia się z innymi pomysłami , pomaga innym. 	<ul style="list-style-type: none"> ● korzystać z chmury internetowej w celu przechowywania i udostępniania danych .
<p>Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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, nadwęża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne, ● rozpoznawać niebezpieczeństwa wynikające z anonimowości 	

	kontaktów i podawania swojego adresu.	
--	---------------------------------------	--