

Wymagania edukacyjne z przedmiotu *edukacja informatyczna* dla klasy II szkoły podstawowej

***Kalejdoskop ucznia. Nowa informatyka* autorstwa E. Stolarczyk**

Wprowadzenie				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • uruchamiania komputera • uruchamia zadania multimedialne 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamiania komputera, edytor tekstu, edytor grafiki i ćwiczenia interaktywne • wyłącza komputer 	<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 	<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 	<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 LPM, PPM
Edytor grafiki				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy edytor grafiki • zapisuje dokumenty z niewielką pomocą • zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia Zaznacz wszystko • zmienia kolor linii 	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się myszą komputerową • wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki poznane w klasie 1 • zapisuje dokumenty • zaznacza fragment obrazu stosując zaznaczenie prostokątne 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki • nadaje pracy tytuł • wykorzystuje przycisk Usuń lub klawisz Delete do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów • wie, do czego służy opcja Zaznaczenie 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac • zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu • wykorzystuje przycisk Usuń i klawisz Delete do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów 	<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami • korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz • wykorzystuje opcję Dowolna Forma do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach • stosuje różne rodzaje linii i różne rodzaje

<ul style="list-style-type: none"> • wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenia prac plastycznych • zmniejsza i powiększa rysunki 	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami • zmienia kontur kształtu • zmienia kolor wypełnienia • wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur • korzysta z suwaków 	<p>przezroczyste w edytorze grafiki</p> <ul style="list-style-type: none"> • wybiera styl linii konturu • ustala szerokość linii konturu • koloruje obrazek kolorami niestandardowymi • zmienia obszar rysowania 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z opcji Zaznaczenie przezroczyste • stosuje polecenia Kopiuj, Wklej • rysuje figury z konturem wypełnione kolorem, • pobiera kolor z istniejącego obrazka • stosuje polecenia Kopiuj, Wklej 	<p>wypełnień podczas rysowania figur wypełnionych kolorem</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje klawisz Shift do rysowania kół, kwadratów i linii prostych • tworzy kolor, którego nie ma w paletce kolorów\ • zapisuje pracę w swoim folderze
Internet				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • wie, czym jest ogólnosiwiatowa sieć komputerowa • otwiera przeglądarkę internetową 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki • wie, jak bezpiecznie korzystać z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci • otwiera stronę internetową o podanym adresie 	<ul style="list-style-type: none"> • nawiguje po stronie WWW • zamyka stronę internetową 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak jest budowany adres stron internetowych • wie, do czego służy adres stron internetowych • odbywa wirtualne wycieczki
Edytor tekstu				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt 	<ul style="list-style-type: none"> • nazywa znaki interpunkcyjne 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje tytuły w cudzysłowie 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia rozmiar czcionki • wie, co to jest inicjał • kopiuje i wkleja tekst 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia rozmiar czcionki na niestandardowy

<ul style="list-style-type: none"> • 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 • wyrównuje tekst do lewej 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak • zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;) • zmienia krój czcionki na dowolny • zaznacza blok tekstu • wyrównuje tekst do lewej, prawej 	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), • dodawania (+), odejmowania (-), równości (=) • zmienia krój i kolor czcionki na wskazane • kopiuje i wkleja wyrazy • tworzy listę punktowaną lub numerowaną • wyrównuje tekst do lewej, prawej, środka 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje wyróżnienia w tekście • zapisuje zmiany w tekście • stosuje przycisk Cofnij • tworzy listę punktowaną – zmienia punktory • tworzy listę numerowaną • wyrównuje tekst do obydwóch marginesów • zapisuje zdanie w nowym wierszu 	<ul style="list-style-type: none"> • usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Bakspace • tworzy listę numerowaną – zmienia format numeracji • zmienia kolor strony
--	---	--	---	--

Programowanie

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • używa poleceń: idź do przodu, skręt w miejscu w prawo/ w lewo • używa strzałek ruchu 	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się poleceniem: powtórz • steruje robotem lub innym obiektem na ekranie, 	<ul style="list-style-type: none"> • używa poleceń: idź do przodu, skręt w miejscu w prawo, skręt w miejscu w lewo, weź, początek, koniec • używa strzałek ruchu • rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje polecenie: skok • pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz • wymyśla własną drogę i pisze do niej program • doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne