

Roczne wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej klasa II

OCENA	Opis wymagań
dopuszczający (dop) 2	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, • sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury, • z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy, • z pomocą nauczyciela uruchamia programy • potrafi zamknąć program • z pomocą nauczyciela umie usunąć litery, wyrazy, zdania • przenosi wyrazy do nowego wiersza • pisze małe litery • wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze • z pomocą nauczyciela steruje postacią na ekranie komputera
dostateczny (dst) 3	Uczeń: • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny), • zna niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów, ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, • wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań • z pomocą nauczyciela potrafi korzystać w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij • stosuje polecenia Kopiuj, Wklej • przy pomocy nauczyciela tworzy, projektuje proste rysunki

	• wie, do czego służy narzędzie Cofnij • kopiuje i wkleja powtarzające się elementy • zmniejsza i powiększa rysunki • z pomocą nauczyciela wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń • wie, do czego służą klawisz Enter • zapisuje zdanie w nowym wierszu • programowanie: używa poleceń: w prawo, w lewo, używa strzałek ruchu • wie, że prezentacja składa się ze slajdów
dobry (db) 4	Uczeń: • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy, • posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania, • korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij • 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 • wie, do czego służy opcja Zaznaczenie przezroczyste w edytorze grafiki • korzysta z opcji Zaznaczenie przezroczyste • tworzy, projektuje proste rysunki • potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka • współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami • wie, jak bezpiecznie korzystać z Internetu • wie, do czego służy wyszukiwarka (Google)

	• otwiera stronę internetową o podanym adresie • wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt • pisze wielkie litery • wstawia znak interpunkcyjny na klawiaturze w edytorze tekstu: kropkę (.) • zmienia rozmiar czcionki • usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace • zapisuje zmiany w tekście • programowanie używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec • wie, że klawisz Esc służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów
Bardzo dobry bdb) 5	Uczeń: • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury • prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne, • samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint • tworzy i nazywa nowe foldery • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu, • zapisuje pracę pod nazwą w komputerze we wskazanym miejscu • zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik • korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz • wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac • samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki • tworzy kolor, którego nie ma w palecie kolorów • zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia Zaznacz wszystko • zmienia kontur kształtu • zmienia kolor wypełnienia • wybiera styl linii konturu • ustala szerokość linii konturu • rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem

	• wie, do czego służy przycisk Dodaj do kolorów niestandardowych • wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń • otwiera stronę internetową o podanym adresie • nawiguje po stronie WWW • zamyka stronę internetową • rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki • wie, jak jest zbudowany adres stron WWW • pisze polskie znaki diakrytyczne • stosuje w tekście wyróżnienia: Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę • zmienia kolor czcionki • nazywa znaki interpunkcyjne • wstawia znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze tekstu: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;) • zapisuje tytuły w cudzysłowie • posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), dodawania (+), odejmowania (-), równości (=) • zmienia krój czcionki • kopiuje i wkleja tekst • stosuje wyróżnienie w tekście • kopiuje i wkleja wyrazy • tworzy listę punktowaną • tworzy listę numerowaną • wyrównuje tekst • zmienia kolor strony • zmienia krój czcionki • zmienia kolor stron • programowanie: posługuje się poleceniem: powtórz, skok • steruje robotem lub innym obiektem na ekranie • pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń • stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz • steruje obiektem na ekranie komputera • wymyśla własną drogę i pisze do niej program • wie, do czego służą przyciski: Pokaz slajdów i Rozpocznij od początku
--	---

Roczne wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej klasa II

Celujący (cel) 6	Uczeń: • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • sprawnie wykonuje zadania, ćwiczenia, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy • doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne • posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w powyższych wymaganiach.
---------------------------------	--