

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE II

Lp. TEMAT		MUSISZ POPRACOWAĆ	POĆWICZ	ŁADNIE	BARDZO ŁADNIE	WSPANIALE
		Uczeń ma problemy z opanowaniem podstawowych wiadomości i umiejętności, wymaga stałego nadzoru i pomocy.	Uczeń częściowo opanował wiadomości i umiejętności określone wymaganiami programowymi, potrzebuje częstej pomocy nauczyciela.	Uczeń rozwiązuje (wykonuje) samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne.	Uczeń sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, potrafi zastosować posiadaną wiedzę do rozwiązywania zadań i problemów.	Uczeń biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia.
		Uczeń nie spełnia poniższych wymagań:	Uczeń ma trudności ze spełnieniem poniższych wymagań:	Uczeń zazwyczaj spełnia poniższe wymagania:	Uczeń spełnia poniższe wymagania:	Uczeń spełnia poniższe wymagania, osiąga najwyższe wyniki:
1.	Witamy w klasie 2	– 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	– 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	– 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	– 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				
5.	Edytor grafiki. Zapisz jako..., Zapisz	– zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu – nadaje pracy nazwę – korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz				
6.	Edytor grafiki. Zaznacz wszystko, Usuń	– 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	– 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. Kopiuuj, Wklej	– stosuje polecenia Kopiuuj, Wklej – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – tworzy, projektuje proste rysunki
9.	Edytor grafiki. Kontur i Wypełnienie	– 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 + Oval + Linia	– 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	– 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	– tworzy kolor, którego nie ma w paletce 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	– zmniejsza i powiększa rysunki – zmienia obszar rysowania – stosuje polecenie Kopiuuj, Wklej – współpracuje z uczniami – zapisuje pracę w swoim folderze

		– prezentuje swoje prace
14.	Powtórzenie. To już wiem!	– 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
15.	Kalkulator	– 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	– wie, czym jest ogólnoswiatowa 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	– 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	– 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...	– nazywa znaki interpunkcyjne – wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;) – zapisuje tytuły w cudzysłowie

		– posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), dodawania (+), odejmowania (–), równości (=) – zapisuje prace w wyznaczonym miejscu
20.	Edytor tekstu. Krój czcionki	– zmienia krój czcionki – wie, co to jest muzeum – wie, czym dawniej zajmował się zecer – zmienia kolor czcionki
21.	Edytor tekstu. Rozmiar czcionki	– zmienia rozmiar czcionki – wie, co to jest inicjał – wie, czym jest ogłoszenie – podejmuje próbę napisania ogłoszenia
22.	Edytor tekstu. Kopiuj, Wklej	– kopiuje i wkleja tekst – stosuje wyróżnienie w tekście – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
23.	Edytor tekstu. Usuń, zapisywanie zmian w tekście	– usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace – zapisuje zmiany w tekście – stosuje przycisk Cofnij – kopiuje i wkleja wyrazy
24.	Edytor tekstu. Punktory, Numerowanie	– tworzy listę punktowaną – tworzy listę numerowaną – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
25.	Edytor tekstu. Wyrównywanie, Kolor strony	– wyrównuje tekst – zmienia kolor strony – zapisuje zdanie w nowym wierszu – zmienia krój czcionki – zmienia kolor strony
26.	Programowanie. Bystry Kubuś	– 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	– 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	– 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 – doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne – rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty
29.	Prezentacje multimedialne	– 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!	– 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