

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej w klasie II

Pracuj więcej (1)	Słabo (2)	Wystarczająco (3)	Dobrze (4)	Bardzo dobrze (5)	Znakomicie (6)
Otrzymuje uczeń, który nie posiadał wiedzy i umiejętności w zakresie wymagań podstawowych objętych programem. Nie potrafi wykonać zadań teoretycznych i praktycznych nawet z pomocą nauczyciela. Nie angażuje się w pracę nie stara się dostosować do wymagań. Nie przestrzega zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy. Zawsze jest nieprzygotowany do zajęć.	- uruchamia komputer za pomocą myszki i klawiatury, - umie uruchomić stację dyskiety i stację dysków CD, - uruchamia gry dostosowane do wieku, - stara się wytłumaczyć jaki wpływ ma komputer na zdrowie człowieka - wie, jaka jest prawidłowa pozycja ciała podczas pracy z komputerem, wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, - zna regulamin pracowni komputerowej - Nie radzi sobie z wykonaniem	- wyróżnia i nazywa elementy zestawu komputerowego, - wykorzystuje do gier i zabaw edukacyjnych wybranych klawiszy z klawiatury komputerowej, np. klawiszy strzałek kursorów i klawisza Enter - wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia - stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, - prawidłowo kończy prace z komputerem, - z pomocą nauczyciela wykonuje zadania w programie scratch	- zna przeznaczenie poszczególnych elementów zestawu komputerowego, - zna działanie wybranych w edytorze grafiki Paint narzędzi z Przybornika, - wykonuje proste polecenia z wykorzystaniem wybranych narzędzi z Przybornika, - zna możliwość powiększania, zmniejszania, usuwania i kopiowania wybranych elementów, - zna działanie wybranych klawiszy na klawiaturze komputerowej: klawisze literowe, klawisz Spacji,	- zna działanie narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint, - wykonuje polecenia z wykorzystaniem narzędzi z Przybornika w edytorze grafiki Paint, - próbuje wykonywać polecenia z wykorzystaniem umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku, - zna działanie wybranych klawiszy na klawiaturze komputerowej: klawisze literowe, klawisz	- potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać pracę na komputerze, - potrafi samodzielnie napisać treść tekstu, - sprawnie porusza się w programie Scratch

	podstawowych zadań w programie scratch.		klawisze Shift i Caps Lock, klawisz Enter, - próbuje pisać litery i pojedynczych wyrazów w edytorze tekstu Microsoft Word, - zna podstawowe narzędzia programu scratch	Spacji, klawisze Delete i Backspace, klawisz Alt, Ctrl, klawisze Shift i Caps Lock, klawisz Enter - wykonuje proste polecenia z wykorzystaniem działania wybranych klawiszy, - próbuje pisać litery i pojedyncze wyrazy oraz zdania w edytorze tekstu Microsoft Word, - samodzielnie wykonuje zadania w programie Scratch.	
--	---	--	--	---	--