

Wymagania Edukacyjne z Informatyki dla Klasy 2

Program „Elementarz odkrywców”, Nowa Era

Przedstawione wymagania edukacyjne są skierowane do rodziców i opiekunów, aby w przejrzysty sposób komunikować cele i kryteria oceniania na zajęciach informatyki w klasie drugiej.

Wstęp i Zasady Oceniania

W naszej szkole ocenianie jest narzędziem, które ma pomóc uczniowi w nauce. To nie tylko stopień w dzienniku, ale przede wszystkim informacja zwrotna dla ucznia, rodziców i nauczyciela – co uczeń już umie, co robi dobrze, a nad czym warto jeszcze popracować. Skupiamy się na rozwoju i na tym, co uczeń potrafi zrobić z nową wiedzą.

Wymagania na ocenę wyższą obejmują również wymagania na niższe oceny:

- aby uzyskać ocenę dostateczną, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą,
- aby uzyskać ocenę dobrą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą i dostateczną,
- aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą,
- aby uzyskać ocenę celującą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą i bardzo dobrą.

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

Ocena śródroczna nie jest oceną klasyfikacyjną, lecz informacyjną. Jest ustalana na podstawie ocen cząstkowych, analizy osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz odnosi się do stopnia realizacji wymagań edukacyjnych w I półroczu danego roku szkolnego.

Ocena końcoworoczna jest oceną klasyfikacyjną i jest ustalana na podstawie całorocznych osiągnięć edukacyjnych ucznia i odnosi się do realizacji wymagań edukacyjnych w całym roku szkolnym.

Uwarunkowania uzyskania ocen

Aby uczeń otrzymał na semestr **ocenę celującą**, musi wykonać w semestrze przynajmniej 1 zadanie dodatkowe na ocenę celującą lub wziąć udział w konkursie związanym z informatyką, a także posiadać z innych aktywności ocenę bardzo dobrą. Uczniowie zadania na ocenę celującą mogą poznać, realizując zadanie na dedykowanej stronie przypiętej do tematu na Padlecie klasowym. Uczeń może otrzymać ocenę celującą na koniec roku, jeśli przynajmniej w

jednym semestrze otrzymał ocenę celującą, a w drugim ma ocenę bardzo dobrą.

Aby otrzymać ocenę za wykonanie zadania, uczeń ma obowiązek zapisać pracę we właściwy sposób na komputerze, a następnie na klasowym Padlecie poinformować o wykonaniu zadania, wpisując umówiony komentarz pod tematem lekcji. Tylko właściwie zapisane prace będą podlegać ocenie. Prace niewykonane lub nieprzesłane do nauczyciela w ciągu miesiąca od ich realizacji będą uznane za niewykonane i ocenione na ocenę niedostateczną. Uczeń ma możliwość poprosić nauczyciela przez dziennik elektroniczny Vulcan o zadanie zastępcze, jeśli jest nieobecny przez dłuższy czas w szkole. Możliwość poprawy takich ocen będzie ustalana indywidualnie.

Zasady weryfikowania wiedzy

Podstawowe zasady weryfikowania wiedzy są zawarte w Statucie Szkoły i są prezentowane na stronie dedykowanej danej lekcji na klasowym Padlecie. Adres klasowego Padletu jest uczniom podawany podczas lekcji lub może być przesłany po prośbie skierowanej do nauczyciela przez dziennik elektroniczny Vulcan.

Jak sprawdzane są Twoje umiejętności?

- **Sprawdziany i testy:** Będą zawsze zapowiedziane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem. W jednym dniu uczeń może mieć tylko jeden taki sprawdzian, a w tygodniu – maksymalnie trzy (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 7, pkt. 1-2).
- **Kartkówki:** Mogą odbyć się bez zapowiedzi i obejmują materiał z trzech ostatnich lekcji. Mogą mieć formę testu, quizu lub krótkiego zadania praktycznego (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 6, pkt. 4).
- **Prace praktyczne:** To projekty, zadania wykonane przy komputerze, grafiki czy programy. Są one kluczowym elementem oceny na informatyce.
- **Aktywność na lekcji:** Zaangażowanie ucznia, jego pomysły i pomoc kolegom również mogą być docenione i nagrodzone oceną.

Nieprzygotowanie i poprawa ocen

- **Nieprzygotowanie (NP):** Uczeń ma prawo do jednego nieprzygotowania w semestrze. Należy je zgłosić na samym początku lekcji. Nie dotyczy to zapowiedzianych sprawdzianów (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 6, pkt. 6).
- **Braki w wiedzy:** Obowiązkiem ucznia jest systematyczna nauka. Jeśli pojawią się trudności, prosimy o zgłoszenie tego faktu – szkoła oferuje pomoc (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 22, ust. 1, pkt. 1, 5 oraz § 20, ust. 8, pkt. 2).
- **Poprawa ocen:** Uczeń ma prawo do jednokrotnej poprawy oceny niedostatecznej lub dopuszczającej z testu lub sprawdzianu w terminie i formie ustalonej z nauczycielem (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 8, pkt. 4).

Wgląd do prac i informacja o ocenach

- **Prace:** Wszystkie sprawdzone i ocenione prace pisemne i projekty otrzymasz do wglądu

na lekcji.

- **Informacje dla rodziców:** Rodzice mają prawo wglądu do ocenionych prac dziecka w czasie konsultacji z nauczycielem. Informacje o przewidywanych ocenach przekazywane są poprzez dziennik elektroniczny. (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 10 i 12)

Co oznaczają poszczególne oceny?

- **Ocena dopuszczająca (2): Zapamiętanie wiadomości.** To ocena za opanowanie najważniejszych faktów i pojęć, które są niezbędne do dalszej nauki. Oznacza, że potrafisz np. nazwać, wskazać lub zidentyfikować podstawowe elementy.
- **Ocena dostateczna (3): Zrozumienie wiadomości.** To ocena za zrozumienie podstawowych zasad i pojęć. Oznacza, że potrafisz np. streścić, wyjaśnić, zilustrować lub rozróżnić kluczowe informacje.
- **Ocena dobra (4): Zastosowanie wiedzy w sytuacjach typowych.** To ocena za praktyczne wykorzystanie wiedzy w zadaniach podobnych do tych, które ćwiczyliśmy na lekcji. Oznacza, że potrafisz np. rozwiązać, skonstruować, zastosować lub porównać różne elementy.
- **Ocena bardzo dobra (5): Zastosowanie wiedzy w sytuacjach nietypowych.** To ocena za umiejętne wykorzystanie wiedzy do rozwiązywania nowych problemów. Oznacza, że potrafisz np. dowieść, przewidzieć, zaplanować lub ocenić różne rozwiązania.
- **Ocena celująca (6): Zastosowanie wiedzy w sposób twórczy.** Otrzymasz ją, gdy nie tylko perfekcyjnie opanujesz materiał, ale także wykazesz się własną inicjatywą. Oznacza to, że potrafisz analizować, modyfikować i tworzyć zupełnie nowe rozwiązania.

Tabela Wymagań Edukacyjnych dla Klasy 2

Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą (Uczeń potrafi:)	Wymagania na ocenę dostateczną (Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą, oraz:)	Wymagania na ocenę dobrą (Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną, oraz:)	Wymagania na ocenę bardzo dobrą (Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą, oraz:)	Wymagania na ocenę celującą (Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą, oraz:)
1. Po wakacjach - gramy	uruchomić grę edukacyjną z płyty i poruszać się po jej	przypomnieć sobie podstawowe zasady pracy w pracowni	wykonać zadanie w grze, stosując się do jej instrukcji.	wyjaśnić cel gry i sposób, w jaki utrwała ona wiedzę z	znaleźć w grze dodatkowe, ukryte funkcje lub zadania i z

	menu.	komputerowej.		poprzedniej klasy.	nich skorzystać.
2. Wspomnienia z wakacji - korzystamy z kształtów w Paintcie	narysować prosty obiekt (np. słońce) z użyciem narzędzia Kształty.	użyć co najmniej trzech różnych kształtów do stworzenia prostej kompozycji (np. domku).	ułożyć narysowane elementy w logiczną całość, tworząc scenkę z wakacji.	zaplanować kompozycję i ustalić położenie poszczególnych elementów przed rozpoczęciem rysowania.	stworzyć złożony, wieloelementowy rysunek z wakacji, dbając o detale i estetykę.
3. Plan dnia - układamy kolejność zdarzeń	ułożyć 3 obrazki przedstawiające czynności w logicznej kolejności.	ułożyć historyjkę obrazkową składającą się z 4-5 elementów w poprawnej kolejności.	opowiedzieć, co dzieje się w historyjce, i uzasadnić ułożoną kolejność.	stworzyć na kartce własny, prosty plan dnia w formie rysunkowej lub pisemnej.	zapisać swój plan dnia w edytorze tekstu, używając listy numerowanej.
4. Kolorowe ABC - poznajemy różne barwy	wskazać kolory podstawowe (czerwony, żółty, niebieski).	użyć narzędzia Selektor kolorów w programie MS Paint, aby pobrać kolor z obrazka.	wyjaśnić, jak powstają kolory pochodne (pomarańczowy, zielony, fioletowy).	użyć narzędzia Edytuj kolory, aby stworzyć własny, niestandardowy odcień.	świadomie użyć kolorów podstawowych i pochodnych do stworzenia harmonijnej kompozycji graficznej.
5. W krainie internetu - odwiedzamy różne	wskazać ikonę przeglądarki internetowej	wpisać prosty adres strony internetowej	poruszać się po stronie, klikając w odnośniki	znaleźć na stronie konkretną informację, np. godzinę	dodać interesującą stronę do zakładek (ulubionych)

strony	j i ją uruchomić.	j (podany przez nauczyciela) w pasku adresu.	(hiperłącza) .	otwarcia muzeum.	) w przeglądarce.
6. Nie daj się złapać! - bezpieczny internet	powiedzieć, że nie wszystko w internecie jest prawdą.	podać przykłady danych osobowych, których nie wolno udostępniać w sieci (imię, nazwisko, adres).	wyjaśnić, dlaczego nie należy rozmawiać z nieznanymi w internecie.	rozpoznać sytuację potencjalnie niebezpieczną (np. prośba o hasło) i wie, że należy poinformować dorosłego.	stworzyć plakat lub krótką notatkę z 3 najważniejszymi zasadami bezpieczeństwa w sieci.
7. W krainie rudego kota - poznajemy program Scratch	uruchomić program Scratch i rozpoznać scenę oraz duszka.	dodać nowego duszka i nowe tło do projektu.	połączyć dwa bloczki, tworząc prosty skrypt (np. "kiedy kliknięto zieloną flagę" -> "przesuń o 10 kroków").	zapisać swój projekt na komputerze i potrafi go ponownie otworzyć.	zmienić kostium duszka, aby stworzyć prostą animację poklatkową.
8. Kot matematyk - mówi, pisze, liczy...	użyć bloczka "powiedz" w Scratchu, aby duszek wyświetlił tekst.	stworzyć skrypt, w którym duszek zadaje proste pytanie matematyczne (np. "Ile	użyć bloczków operatorów do wykonania prostego obliczenia (dodawania lub	stworzyć program, który oblicza wynik działania i wyświetla go w dymku.	napisać skrypt do prostego zadania tekstowego, w którym program oblicza i podaje

		jest 2+2?").	odejmowani a).		odpowiedź.
9. Jesienne liście - kopiowanie i obracanie	zrozumieć pojęcie symetrii osiowej (odbicie lustrzane).	użyć narzędzia "Obróć" -> "Przerzuć w poziomie" w programie MS Paint.	narysować połowę symetrycznego obiektu (np. liścia), a następnie skopiować i odbić go, by uzyskać całość.	skomponować pracę plastyczną z wielu symetrycznych elementów.	zaprojektować i wykonać złożony, symetryczny wzór (np. mandalę), korzystając z kopiowania i obracania.
10. Kolorowe kredki - klonujemy obrazki	użyć narzędzia Zaznacz i opcji Kopiuj/Wklej w MS Paint.	narysować jeden obiekt (np. kredkę), a następnie skopiować go kilkakrotnie.	pokolorować każdą kopię obiektu na inny kolor.	ułożyć skopiowane elementy w uporządkowany sposób (np. w rzędzie).	stworzyć iluzję trójwymiarowości, układając sklonowane obiekty z częściowymi ich nakładaniem.
11. Robot Elektrobot - programujemy	narysować na kartce drogę obiektu, używając strzałek.	odczytać prosty kod (sekwencję strzałek) i narysować trasę, jaką pokona obiekt.	zauważyć powtarzającą się sekwencję kroków w kodzie (np. "dwa w przód, jeden w prawo").	zapisać powtarzający się fragment kodu w formie pętli (np. "powtórz 3 razy: ...").	stworzyć własny, powtarzalny wzór (np. kwadrat) i zapisać go za pomocą pętli.
12. Choinkowe szaleństwo - rysujemy	narysować prostą choinkę z trójkątów.	ozdobić choinkę za pomocą kolorowych	przytrzymać klawisz Ctrl podczas	stworzyć łańcuch choinkowy, wielokrotnie	zaprojektować całą kartkę świąteczną

w Paincie		kółek (bombek) i pędzli.	rysowania kształtu, aby utworzyć jego kopię.	kopiując i łącząc ze sobą małe elementy.	z choinką, prezentami i napisem "Wesołych Świąt".
13. Piłkarz czy astronom? - wyszukuje my obrazki w internecie	wpisać proste hasło w wyszukiwarce grafiki Google.	skopiować znaleziony obrazek i wkleić go do edytora tekstu (np. Word).	zrozumieć, że nie można dowolnie wykorzystywać zdjęć z internetu (prawa autorskie).	znaleźć obrazek na licencji Creative Commons, który można legalnie wykorzystać.	przygotować slajd z obrazkiem i poprawnie podanym źródłem (autorem i linkiem).
14. Hania w hamaku - formatuje my tekst	zaznaczyć fragment tekstu w edytorze Word.	sformatować tekst, używając pogrubienia, pochylenia i zmiany koloru czcionki.	usunąć zbędne znaki lub spacje z tekstu.	znaleźć i poprawić błędy ortograficzne podkreślone przez program.	świadomie użyć formatowania, aby wyróżnić w tekście najważniejsze informacje.
15. Tajemnice dalekich stron - zabawy bez komputera	rozwiązać prostą łamigłówkę logiczną (np. sudoku obrazkowe).	odtworzyć kolejność układania elementów na podstawie gotowego rysunku.	zakodować drogę obiektu na planszy, używając strzałek i symboli.	rozwiązać zadanie, które wymaga wykonania prostych obliczeń matematycznych.	stworzyć własną, prostą zagadkę logiczną lub labirynt dla kolegi/koleżanki.
16. Urodziny e zaproszenie -	wpisać i sformatować tekst zaproszenia w	dodać ozdobne obramowanie strony.	wstawić do dokumentu gotowy obrazek (ClipArt lub	ułożyć tekst i grafikę w estetyczny sposób, dbając o	zaprojektować zaproszenie od podstaw,

piszemy w Wordzie	programie Word.		z pliku).	kompozycję zaproszenia .	samodzielnie dobierając czcionki, kolory i grafikę.
17. Gramy czy programujemy?	uruchomić grę logiczną z płyty.	rozwiązać zadanie polegające na ułożeniu sekwencji poleceń.	przejsć kilka poziomów gry, stosując metodę prób i błędów.	zaplanować sekwencję ruchów przed jej wykonaniem, aby rozwiązać zadanie za pierwszym razem.	znaleźć alternatywnie, bardziej optymalne rozwiązanie zadania w grze.
18. Odbicie w jeziorze - pracujemy w Paintcie	narysować prosty krajobraz z linią horyzontu.	skopiować fragment rysunku, odbić go w pionie i umieścić poniżej horyzontu.	użyć narzędzia Aerograf, aby stworzyć efekt rozmycia na odbiciu w wodzie.	dodać detale do krajobrazu i jego odbicia, dbając o spójność.	stworzyć realistyczną iluzję odbicia, stosując różne techniki rozmycia i zniekształcenia.
19. Uciekaj, kotku - tworzymy grę w Scratchu	dodać dwa duszki do projektu i zmienić tło.	stworzyć skrypt, dzięki któremu jeden duszek będzie podążał za wskaźnikiem myszy.	użyć bloków "ukryj" i "pokaż" do sprawienia, że duszek zniknie i pojawi się.	stworzyć warunek, że gdy jeden duszek dotknie drugiego, ten drugi zniknie.	zmodyfikować grę, dodając licznik punktów lub ograniczony czas.
20. Zgubiony	napisać tekst	użyć narzędzia	sformatować tekst tak,	dodać do ogłoszenia	zaprojektować

długopis - tworzymy ogłoszenie w edytorze tekstu	ogłoszenia, zawierający niezbędne informacje (co, gdzie, kiedy, kontakt).	"Wyśrodkuj ", aby umieścić tytuł na środku strony.	aby był czytelny i przyciągał uwagę (np. pogrubienie , większa czcionka).	prosty rysunek zaginionej o przedmiotu.	profesjonal nie wyglądając e ogłoszenie z elementami graficznymi i podziałem na sekcje.
21. W królestwie mrówek - programo wanie na dywanie	rozwiązać proste zadanie logiczne na kartce papieru.	narysować trasę obiektu na siatce kwadratowej zgodnie z podanym kodem.	zakodować trasę obiektu, używając symboli i strzałek.	rozwiązać zadanie wymagające myślenia strategicznego (np. znalezienie najkrótszej drogi).	stworzyć własną planszę i zadanie logiczne dla innych uczniów.
22. Kot na wakacjach - programujemy w Scratchu	stworzyć skrypt, w którym duszek mówi kilka kwestii po kolei.	dodać do projektu kilka różnych tła.	zaprogram ować zmianę tła po wypowiedz eniu przez duszkę określonej kwestii.	zsynchroniz ować dialog duszek ze zmieniającymi się tłami, tworząc spójną historyjkę.	dodać drugiego duszkę i zaprogram ować prosty dialog między postaciami.
23. Do zobaczenia za rok - gramy	uruchomić zadanie sprawdzające z płyty.	wykonać większość zadań, przypominając sobie umiejętności nabyte w ciągu roku.	samodzielnie i bezbłędnie rozwiązać wszystkie zadania na płyty.	wyjaśnić, jakich umiejętności wymagało każde z zadań.	pomóc koledze/koleżance w zadaniu, z którym ma trudności, tłumacząc sposób rozwiązania .