

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE  
OCENY KLASYFIKACYJNE Z PRZEDMIOTU EDUKACJA INFORMATYCZNA  
DLA ODDZIAŁU 2a (gr.1)  
NA ROK SZKOLNY 2020/2021

Na podstawie rozdziału V Statutu Szkoły Podstawowej w Zielonkach-Parceli ustala się poniższe wymagania.

Temat:	Uczeń:
Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"><li>– zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej</li><li>– zna zasady pracy na komputerze</li><li>– rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego</li><li>– uruchamiania komputer, edytor tekstu, edytor grafiki i płytę CD</li></ul>
Uruchamiamy programy z menu Start	<ul style="list-style-type: none"><li>– wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu Start</li><li>– wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań</li><li>– korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij</li></ul>
Tworzymy nowy folder w komputerze	<ul style="list-style-type: none"><li>– tworzy i nazywa nowe foldery</li><li>– wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty</li><li>– sprawnie posługuje się myszą komputerową</li></ul>

Edytor grafiki – przypomnienie wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>– posługuje się myszą komputerową</li> <li>– wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki poznane w klasie 1</li> <li>– samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> <li>– wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac</li> <li>– współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami</li> </ul>
Zapisujemy dokumenty w komputerze	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu</li> <li>– nadaje pracy nazwę</li> <li>– korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz</li> </ul>
Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia Zaznacz wszystko</li> <li>– wykorzystuje przycisk Usuń i klawisz Delete do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów</li> <li>– wykorzystuje Zaznaczenie dowolnego kształtu do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach</li> <li>– tworzy proste rysunki, w których wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki</li> <li>– układa figury w logicznym porządku</li> </ul>

Korzystamy z opcji: Zaznaczenie przezroczyste	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy opcja Zaznaczenie przezroczyste w edytorze grafiki</li> <li>– korzysta z opcji Zaznaczenie przezroczyste</li> <li>– tworzy, projektuje proste rysunki</li> <li>– posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>– zapisuje swoje prace</li> <li>– prezentuje swoje prace</li> </ul>
Poznajemy polecenia edytora grafiki: Kopiuj, Wklej	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje polecenia Kopiuj, Wklej</li> <li>– posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>– tworzy, projektuje proste rysunki</li> </ul>
Zmieniamy kontur kształtu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia kontur kształtu</li> <li>– zmienia kolor wypełnienia</li> <li>– wybiera styl linii konturu</li> <li>– ustala szerokość linii konturu</li> <li>– rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem</li> </ul>

Rysujemy koła, kwadraty i linie proste w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje klawisz Shift do rysowania kół, kwadratów i linii prostych</li> <li>– wie, do czego służy narzędzie Cofnij</li> <li>– potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka</li> <li>– wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur</li> <li>– wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenie prac plastycznych</li> </ul>
Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Selektor kolorów	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pobiera kolor z istniejącego obrazka</li> <li>– zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>– kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem</li> <li>– rozwiązuje łamigłówki</li> </ul>
Korzystamy z kolorów niestandardowych w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy kolor, którego nie ma w palecie kolorów</li> <li>– wie, do czego służy przycisk Dodaj do kolorów niestandardowych</li> <li>– koloruje obrazek kolorami niestandardowymi</li> <li>– zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>– kopiuje i wkleja powtarzające się elementy</li> </ul>
Zmniejszamy i powiększamy rysunki w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmniejsza i powiększa rysunki</li> <li>– zmienia obszar rysowania</li> <li>– stosuje polecenie Kopiuj, Wklej</li> <li>– współpracuje z uczniami</li> <li>– zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>– prezentuje swoje prace</li> </ul>

Doskonalimy umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>– posługuje się myszą komputerową</li> <li>– samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> <li>– wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac</li> <li>– zapisuje prace w swoim folderze</li> <li>– współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami</li> <li>– prezentuje swoje prace</li> </ul>
Korzystamy z Kalkulatora komputerowego	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia Kalkulator komputerowy</li> <li>– wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń</li> <li>– współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami</li> <li>– rozwiązuje zadania i łamigłówki</li> </ul>

Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym jest ogólnościowa sieć komputerowa</li> <li>– rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki</li> <li>– wie, jak bezpiecznie korzystać z internetu</li> <li>– zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci</li> <li>– otwiera stronę internetową o podanym adresie</li> <li>– nawiguje po stronie WWW</li> <li>– zamyka stronę internetową</li> </ul>
Wiadomości w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy wyszukiwarka (Google)</li> <li>– otwiera stronę internetową o podanym adresie</li> <li>– nawiguje po stronie WWW</li> <li>– zamyka stronę internetową</li> <li>– wie, jak jest zbudowany adres stron WWW</li> <li>– wie, do czego służy adres stron WWW</li> <li>– odbywa wirtualne wycieczki</li> </ul>
Przypominamy wiadomości dotyczące edytora tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt</li> <li>– pisze polskie znaki diakrytyczne</li> <li>– usuwa litery, wyrazy, całe zdania</li> <li>– przenosi wyrazy do nowego wiersza</li> <li>– stosuje w tekście wyróżnienia: Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę</li> <li>– zmienia kolor czcionki</li> <li>– pisze wielkie litery</li> </ul>
Znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– nazywa znaki interpunkcyjne</li> <li>– wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;)</li> <li>– zapisuje tytuły w cudzysłowie</li> <li>– posługuje się znakami większości (&gt;), mniejszości (&lt;), dodawania (+), odejmowania (-), równości (=)</li> <li>– zapisuje prace w wyznaczonym miejscu</li> </ul>

Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Krój czcionki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia krój czcionki</li> <li>– wie, co to jest muzeum</li> <li>– wie, czym dawniej zajmował się zecer</li> <li>– zmienia kolor czcionki</li> </ul>
---	---

Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Rozmiar czcionki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia rozmiar czcionki</li> <li>– wie, co to jest inicjał</li> <li>– wie, czym jest ogłoszenie</li> <li>– podejmuje próbę napisania ogłoszenia</li> </ul>
Stosujemy polecenia edytora tekstu: Kopiuj, Wklej	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kopiuje i wkleja tekst</li> <li>– stosuje wyróżnienie w tekście</li> <li>– zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu</li> </ul>
Usuwanie tekst za pomocą klawiszy: Delete, Backspace	<ul style="list-style-type: none"> <li>– usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace</li> <li>– zapisuje zmiany w tekście</li> <li>– stosuje przycisk Cofnij</li> <li>– kopiuje i wkleja wyrazy</li> </ul>
Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy listę punktowaną</li> <li>– tworzy listę numerowaną</li> <li>– zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu</li> </ul>
Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyrównuje tekst</li> <li>– zmienia kolor strony</li> <li>– zapisuje zdanie w nowym wierszu</li> <li>– zmienia krój czcionki</li> <li>– zmienia kolor strony</li> </ul>
Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– posługuje się poleceniem: powtórz</li> <li>– steruje robotem lub innym obiektem na ekranie,</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>
Utrwalenie poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie nowego polecenia: skok. Pisanie programów sterujących postacią na ekranie	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> <li>– stosuje polecenie: skok</li> <li>– pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>

<p>Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej.</p> <p>Łączenie w poleceniu: powtórz co najmniej dwóch poleceń.</p> <p>Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec, skok, powtórz</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz</li> <li>– wymyśla własną drogę i pisze do niej program</li> <li>– doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> <li>– rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> </ul>
<p>Oglądanie prezentacji multimedialnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze</li> <li>– wie, że prezentacja składa się ze slajdów</li> <li>– uruchamia prezentację zapisaną w komputerze</li> <li>– wie, że klawisz Esc służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów</li> <li>– wie, do czego służą przyciski: Pokaz slajdów i Rozpocznij od początku</li> <li>– stosuje przycisk Powiększ</li> </ul>
<p>Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>– wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań</li> <li>– tworzy dokumenty tekstowe i graficzne</li> <li>– pisze programy</li> <li>– steruje obiektem na ekranie komputera</li> </ul>

Znakomicie (6p) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w powyższych wymaganiach; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi

Bardzo dobrze (5p) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w powyższych wymaganiach; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Dobrze (4p) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w powyższych wymaganiach.

Wystarczająco (3p) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w powyższych wymaganiach.

Słabo (2p) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w powyższych wymaganiach, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

## FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ

Rozpoznaniu poziomu wiedzy ucznia i jego postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności mogą służyć:

- obserwacja bieżącej pracy;
- obserwacja ucznia na lekcji (m.in. samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń, aktywność na lekcji);
- wykonana przez ucznia praca – utworzony lub zmodyfikowany dokument komputerowy, m.in. rysunek, prezentacja, tekst;
- zadania sprawdzające.

Przygotowała  
*Aleksandra Kośka*