

Wymagania edukacyjne – edukacja informatyczna, na zakończenie kl. 2

ALE TO CIEKAWE, klasa 2

VII. Edukacja informatyczna

Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów

Uczeń/Uczennica:

- układa sekwencje zdarzeń w logicznym porządku
- analizuje kolejne polecenia planu działania, które prowadzi do celu
- koduje drogę w labiryncie oraz koduje obrazek
- gra w grę planszową

Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

Uczeń/Uczennica:

- programuje skrypt w środowisku Scratch
- zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint
- umie kopiować i wklejać elementy rysunku
- rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego
- potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D i wstawić obiekt graficzny (2D, 3D)
- umie wybrać kolor, krój i rozmiar czcionki
- przepisuje proste teksty
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy
- posługuje się wybranymi narzędziami programu Word

Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzenia cyfrowymi i sieciami komputerowymi

Uczeń/Uczennica:

- zna nazwy elementów zestawu komputerowego i potrafi je wskazać
- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia i wyłącza komputer, otwiera i zamyka programy, korzysta z myszy i klawiatury
- wie, do czego służy edytor Scratch i zna elementy budowy jego okna
- umie uruchomić edytor Scratch w chmurze
- wie czym są i jak się tworzy foldery i podfoldery
- wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej
- umie uruchomić program Kalkulator

Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych

Uczeń/Uczennica:

- współpracuje z uczniami
- podczas rozwiązywania problemów wymienia się pomysłami z kolegami i koleżankami
- używa technologii do komunikowania się w czasie nauki

Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa

Uczeń/Uczennica:

- wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
- ocenia różne sposoby korzystania z technologii
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu