Renata Nowak

Klasa 2 -informatyka

Program nauczania: Program nauczania informatyki w klasach 1-3, WSiP

Autorzy: A. Kulesza, A. Kuśnierz, K. Łoś

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE ŚRÓDROCZNE
 I ROCZNE OCENY KLASYFIKACYJNE Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA DLA ODDZIAŁU 2 A gr. 2**

**NA ROK SZKOLNY 2020/2021**

Na podstawie rozdziału III Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania
z dnia 21 sierpnia 2017 roku ustala się poniższe wymagania.

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENY ŚRÓDROCZNE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Temat:** | **Uczeń:** |
| Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej | * 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
 |
| Uruchamiamy programy z 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**
 |
| Tworzymy nowy folder w komputerze | * tworzy i nazywa nowe foldery
* wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty
* sprawnie posługuje się myszą komputerową
 |
| 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
* współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami
 |
| Zapisujemy dokumenty w komputerze | * zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu
* nadaje pracy nazwę
* korzysta z polecenia **Zapisz jako…** i **Zapisz**
 |
| Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz | * 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
 |

|  |  |
| --- | --- |
| Korzystamy z opcji: **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
 |
| Poznajemy polecenia edytora grafiki: **Kopiuj**, **Wklej** | * stosuje polecenia **Kopiuj**, **Wklej**
* posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami
* tworzy, projektuje proste rysunki
 |
| Zmieniamy kontur kształtu | * zmienia kontur kształtu
* zmienia kolor wypełnienia
* wybiera styl linii konturu
* ustala szerokość linii konturu
* rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem
 |
| Rysujemy koła, kwadraty i linie prostew edytorze grafiki | * 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
 |
| Poznajemy narzędzie edytora grafiki: **Selektor kolorów** | * pobiera kolor z istniejącego obrazka
* zapisuje pracę w swoim folderze
* kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem
* rozwiązuje łamigłówki
 |
| Korzystamy z kolorów niestandardowychw edytorze grafiki | * tworzy kolor, którego nie ma w palecie 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
 |
| Zmniejszamyi powiększamy rysunki w edytorze grafiki | * zmniejsza i powiększa rysunki
* zmienia obszar rysowania
* stosuje polecenie **Kopiuj**, **Wklej**
* współpracuje z uczniami
* zapisuje pracę w swoim folderze
* prezentuje swoje prace
 |

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENY ROCZNE**

|  |  |
| --- | --- |
| Doskonalimy umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki | * 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
 |
| Korzystamyz **Kalkulatora**komputerowego | * uruchamia **Kalkulator** komputerowy
* wykorzystuje **Kalkulator** komputerowy do wykonywania obliczeń
* współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami
* rozwiązuje zadania i łamigłówki
 |
| Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu | * wie, czym jest ogólnoświatowa 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
 |
| 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
 |
| Przypominamy wiadomości dotyczące edytora tekstu | * 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
 |
| Znaki interpunkcyjne na klawiaturzew edytorze tekstu | * 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
 |

|  |  |
| --- | --- |
| Poznajemy narzędzie edytora tekstu: **Krój czcionki** | * zmienia krój czcionki
* wie, co to jest muzeum
* wie, czym dawniej zajmował się zecer
* zmienia kolor czcionki
 |
| Poznajemy narzędzie edytora tekstu: **Rozmiar czcionki** | * zmienia rozmiar czcionki
* wie, co to jest inicjał
* wie, czym jest ogłoszenie
* podejmuje próbę napisania ogłoszenia
 |
| Stosujemy polecenia edytora tekstu: **Kopiuj**, **Wklej** | * kopiuje i wkleja tekst
* stosuje wyróżnienie w tekście
* zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
 |
| Usuwamy tekst za pomocą klawiszy: **Delete**, **Backspace** | * usuwa tekst za pomocą klawiszy **Delete** i **Backspace**
* zapisuje zmiany w tekście
* stosuje przycisk **Cofnij**
* kopiuje i wkleja wyrazy
 |
| Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu | * tworzy listę punktowaną
* tworzy listę numerowaną
* zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
 |
| Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony | * wyrównuje tekst
* zmienia kolor strony
* zapisuje zdanie w nowym wierszu
* zmienia krój czcionki
* zmienia kolor strony
 |
| Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz | * 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
 |
| Utrwalenie poleceń z zakresu programowania.Wprowadzenie nowego polecenia: skok.Pisanie programów sterujących postacią na ekranie | * 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
 |

|  |  |
| --- | --- |
| Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej.Łączenie w poleceniu: **powtórz** co najmniej dwóch poleceń.Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego. | * 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
 |
| Oglądanie prezentacji multimedialnych | * 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**
 |
| Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2 | * 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
 |

Ocena celująca (6) – 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.

Ocena bardzo dobra (5) – 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).

Ocena dobra (4) – 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.

Ocena dostateczna (3) – 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.

Ocena dopuszczająca (2) – 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

Renata Nowak