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 proste  w 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 niestandardowych  w 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 |
| Zmniejszamy  i 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 |
| Korzystamy  z **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 klawiaturze  w 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