

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej dla klasy 2

Temat zajęć	Podstawowe wymagania edukacyjne
1. Witamy w klasie 2	<ul style="list-style-type: none"> – 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
2. Menu Start	<ul style="list-style-type: none"> – 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
3. Nowy folder	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy i nazywa nowe foldery – wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty – sprawnie posługuje się myszą komputerową
4. Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> – 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
5. Edytor grafiki. Zapisz jako..., Zapisz	<ul style="list-style-type: none"> – zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu – nadaje pracy nazwę – korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz
6. Edytor grafiki. Zaznacz wszystko, Usuń	<ul style="list-style-type: none"> – 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
7. Edytor grafiki. Zaznaczenie przezroczyste	<ul style="list-style-type: none"> – 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
8. Edytor grafiki. Kopiuj, Wklej	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje polecenia Kopiuj, Wklej – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – tworzy, projektuje proste rysunki
9. Edytor grafiki. Kontur i Wypełnienie	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia kontur kształtu – zmienia kolor wypełnienia – wybiera styl linii konturu – ustala szerokość linii konturu – rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem

<p>10. Edytor grafiki. Shift + Prostokąt + Owal + Linia</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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 stworzenia prac plastycznych
<p>11. Edytor grafiki. Selektor kolorów</p>	<ul style="list-style-type: none"> – pobiera kolor z istniejącego obrazka – zapisuje pracę w swoim folderze – kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem – rozwiązuje łamigłówki
<p>12. Edytor grafiki. Edytuj kolory</p>	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy kolor, którego nie ma w paletce 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
<p>13. Edytor grafiki. Zmniejszanie, powiększanie</p>	<ul style="list-style-type: none"> – zmniejsza i powiększa rysunki – zmienia obszar rysowania – stosuje polecenie Kopiuj, Wklej – współpracuje z uczniami – zapisuje pracę w swoim folderze – prezentuje swoje prace
<p>14. Powtórzenie. To już wiem!</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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
<p>15. Kalkulator</p>	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia Kalkulator komputerowy – wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń – współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami – rozwiązuje zadania i łamigłówki
<p>16. Internet. Bezpieczeństwo w internecie</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest ogólnosięciowa 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
<p>17. Internet. Wiadomości w internecie</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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

<p>18. Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt – pisze polskie znaki diakrytyczne – usuwa litery, wyrazy, całe zdania – przenosi wyrazy do nowego wiersza <ul style="list-style-type: none"> – stosuje w tekście wyróżnienia: Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę – zmienia kolor czcionki – pisze wielkie litery
<p>19. Edytor tekstu. Kropka, przecinek...</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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
<p>20. Edytor tekstu. Krój czcionki</p>	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia krój czcionki – wie, co to jest muzeum – wie, czym dawniej zajmował się zecer – zmienia kolor czcionki
<p>21. Edytor tekstu. Rozmiar czcionki</p>	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia rozmiar czcionki – wie, co to jest inicjał – wie, czym jest ogłoszenie – podejmuje próbę napisania ogłoszenia
<p>22. Edytor tekstu. Kopiuje, Wklej</p>	<ul style="list-style-type: none"> – kopiuje i wkleja tekst – stosuje wyróżnienie w tekście – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
<p>23. Edytor tekstu. Usuń, zapisywanie zmian w tekście</p>	<ul style="list-style-type: none"> – usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace – zapisuje zmiany w tekście – stosuje przycisk Cofnij – kopiuje i wkleja wyrazy
<p>24. Edytor tekstu. Punktory, Numerowanie</p>	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy listę punktowaną – tworzy listę numerowaną – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
<p>25. Edytor tekstu. Wyrównywanie, Kolor strony</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wyrównuje tekst – zmienia kolor strony – zapisuje zdanie w nowym wierszu – zmienia krój czcionki – zmienia kolor strony
<p>26. Programowanie. Bystry Kubuś</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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

<p>27. Programowanie. Skoczny Tygrysek</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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
<p>28. Programowanie. Przyjaciele w podróży</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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
<p>29. Prezentacje multimedialne</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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
<p>30. Powtórzenie. To już wiem!</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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