

Wymagania edukacyjne – edukacja informatyczna klasa 2 I PÓŁROCZE

	Temat	Oczekiwane efekty dydaktyczno-wychowawcze
1	Sekrety komputera	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">– rozumie podział urządzeń komputerowych na urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia,– wymienia komputerowe urządzenia – wejścia i wyjścia,– zna pojęcie <i>pamięci komputerowej</i> i rozróżnia jej rodzaje,– wskazuje i nazywa nośniki pamięci zewnętrznej oraz dysk twardy komputera,– potrafi wymienić urządzenia, które posiadają pamięć,– wykonuje ćwiczenia interaktywne w multibooku,– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury,– ćwiczy swoją pamięć.

2	Bezpiecznie przy komputerze	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia, – wie, jak prawidłowo siedzieć przy komputerze, – ogląda prezentację PowerPoint <i>Przy komputerze</i>, na temat zasad bezpiecznego korzystania z komputera, – umie wykonywać ćwiczenia rozluźniające, – stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, – wie, co to jest <i>Pulpit</i> komputera, i rozpoznaje wybrane ikony, – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia komputer i go wyłącza, korzysta z klawiatury i z myszy, – posługuje się wybranymi programami – uruchamia program Paint.
3	Zapisujemy swoje prace w komputerze i porządkujemy foldery	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy folder, – umie tworzyć foldery i podfoldery, – samodzielnie tworzy i nazywa nowy folder, – korzysta z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia (wykonywanie czynności krok po kroku), – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury, – wie, że należy szanować prace innych uczniów zapisane na szkolnych komputerach, – rozwiązuje krzyżówkę, – rozpoznaje efekty graficzne, które zostały wykonane przy użyciu poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint, – posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint do wykonania obrazka i zapisuje efekty swojej pracy na pendrivie.
4	Rysujemy różne kształty w edytorze grafiki Paint	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint – <i>Prostokąt, Oval, Wielokąt</i> – również z użyciem klawisza <i>Ctrl</i>, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia, – rysuje różne kształty z wypełnieniem w programie Paint, – wykonuje rysunki z różnych kształtów w edytorze grafiki Paint, – zapisuje efekty swojej pracy w komputerze, – sprawnie posługuje się myszą,

		<ul style="list-style-type: none"> – zna podstawowe figury geometryczne.
5	<p>Tworzymy komiks z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i></p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co to jest komiks, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – stosuje narzędzie <i>Tekst</i> do wykonywania napisów (wyrazów z rodziny <i>przyjaciel</i> oraz przysłów o przyjaźni) – umie wybrać rodzaj, wielkość i kolor czcionki, – uzupełnia komiks, umieszczając odpowiednie wypowiedzi w dymkach, – wykonuje portret przyjaciela, posługując się wybranymi narzędziami programu Paint, – posługuje się myszą i klawiaturą, – umie zapisać wykonaną pracę, – współpracuje z rówieśnikami podczas wykonywania portretu przyjaciela.
6	<p>Odbicia lustrzane w edytorze grafiki Paint</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co to jest symetria, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – rozpoznaje położenie obrazków i przedmiotów – pionowe i poziome, – wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki Paint, – posługuje się narzędziami programu Paint – <i>Zaznacz</i>, <i>Przerzuć w poziomie</i> – oraz opcją <i>Zaznaczenie przezroczyste</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), – stosuje polecenia: <i>Kopiuj</i>, <i>Wklej</i>, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C</i>, <i>Ctrl + V</i>, – sprawnie posługuje się myszą.
7	<p>Rysujemy flagę za pomocą narzędzia <i>Krzywa</i></p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint – <i>Krzywa</i>, <i>Linia</i>, <i>Wypełnij kolorem</i> – do narysowania polskiej flagi narodowej, – stosuje polecenia: <i>Kopiuj</i>, <i>Wklej</i>, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C</i>, <i>Ctrl + V</i>, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – sprawnie posługuje się myszą, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu wiedzy o Polsce.
8	<p>Kopiujemy i wkle-</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co to jest Unia Europejska, – posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint – <i>Zaznacz</i>, <i>Selektor kolorów</i>, <i>Wypełnij kolorem</i>,

	jamy w edytorze grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none"> – sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – stosuje polecenia: <i>Kopiuj</i>, <i>Wklej</i>, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C</i>, <i>Ctrl + V</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), – zna flagę Unii Europejskiej oraz nazwy wybranych państw europejskich i ich flagi narodowe.
9–10	Kodujemy i rozwiązujemy zagadki	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co oznacza pojęcie <i>kodowanie</i>, – rozumie ideę kodowania informacji, – odnajduje zakodowaną trasę, – rozszyfrowuje kod zapisany za pomocą strzałek, – samodzielnie zapisuje kod za pomocą strzałek, – koduje i rozkodowuje obrazek z użyciem podanego kodu.
11	Piszemy za pomocą klawiatury	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – pisze litery i wyrazy za pomocą klawiatury, – stosuje narzędzie <i>Tekst</i> – umie wybrać rodzaj i wielkość czcionki oraz wykonuje napisy na kolorowym tle, – potrafi pisać wielkie litery dwoma sposobami, – korzysta z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – wykonuje rysunek, posługując się wybranymi narzędziami programu Paint, – opowiada o swoim hobby, – prawidłowo segreguje litery.
12	List w edytorze tekstu Word	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co powinien zawierać list, – uruchamia program Word i zna podstawowe elementy jego okna, – posługuje się wybranymi narzędziami programu Word – <i>Kolor czcionki</i>, <i>Rozmiar czcionki</i>, <i>Wyrównanie tekstu</i>, – pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury oraz uzupełnia list do Mikołaja, – umie usuwać znaki napisane z prawej i z lewej strony kursora z użyciem klawiszy <i>Back-space</i> i <i>Delete</i>,

		<ul style="list-style-type: none"> – zna działanie wybranych klawiszy, – rozwiązuje krzyżówkę, – zna tradycje związane z mikołajkami.
13	Kolorowa zima w programach Paint i Word	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – posługuje się wybranymi narzędziami programu Word (w tym <i>Kolory niestandardowe</i>, <i>Elipsa</i>) do wykonania rysunku, – pisze wyrazy za pomocą klawiatury, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – potrafi przenieść obrazek wykonany w edytorze grafiki do dokumentu tekstowego, – korzysta z funkcji <i>Kopiuj/ Wklej</i> przez użycie skrótów klawiszowych, – sprawnie posługuje się myszą, – zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące podczas zabaw zimowych.
14	Życzenia w Obramowaniu	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – pisze życzenia w edytorze tekstu Word za pomocą klawiatury, – potrafi posługiwać się klawiszami <i>Backspace</i> i <i>Delete</i> do nanoszenia poprawek w napisanym tekście, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – umie wstawić obramowanie strony w programie Word, – potrafi wstawić wybrane <i>Kształty</i> w edytorze tekstu Word, – zapisuje efekty swojej pracy, – wie, kiedy jest Dzień Babci i Dzień Dziadka.
15	Wstawiamy ozdobne napisy WordArt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co powinno zawierać zaproszenie; pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstu Word za pomocą klawiatury, – umie wstawić obiekt <i>WordArt</i> do tekstu w programie Word, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – korzysta z klawiszy: <i>Backspace</i> i <i>Delete</i>, do wprowadzania poprawek w tekście, – zapisuje efekty swojej pracy.
16	Internet – oknem	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest internet i na czym polega netykieta,

	na świat	<ul style="list-style-type: none"> – umie połączyć się z internetem (wykonywanie czynności krok po kroku), – wie, co to jest netykieta, i zna jej zasady, – ogląda prezentację PowerPoint <i>Netykieta</i>, na temat zasad właściwego zachowania się w internecie, – wyszukuje informacje w przeglądarce internetowej, – stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu, – rozwiązuje krzyżówkę, – pisze wyrazy za pomocą klawiatury i sprawnie posługuje się myślą.
17	Szukamy informacji w internecie	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – umie połączyć się z internetem, – wyszukuje informacje na określony temat za pomocą przeglądarki internetowej (wykonywanie czynności krok po kroku), – wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej, – stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu, – wykonuje ilustrację do ulubionej książki w edytorze grafiki, – wypowiada się na temat swoich ulubionych książek.
18	Korzystamy z encyklopedii internetowej	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – umie połączyć się z internetem, – wie, co to jest Wikipedia i do czego służy, – wyszukuje informacje na określony temat w encyklopedii internetowej (wykonywanie czynności krok po kroku), – wpisuje podane przez nauczyciela adresy stron WWW w przeglądarce internetowej i wyświetla strony, – stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu i multimediiów, – wykonuje rysunek w edytorze grafiki.
19–20	Szyfrowanie – kodowanie	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęć: <i>szyfr</i>, <i>szyfrowanie</i>, – rozumie, czym jest kodowanie obrazka, – umie szyfrować i rozszyfrowywać obrazki oraz podane hasła przy użyciu podanego kodu-szyfru, – umie tworzyć sekwencje poleceń w celu znalezienia drogi w labiryncie, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>

II PÓŁROCZE

21	Animujemy duszka w środowisku Scratch	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęć: <i>programowanie, język programowania</i>, – wie, co to są: Scratch, skrypt, animacja, – ogląda prezentację PowerPoint <i>Netykieta</i>, na temat programowania wizualnego Scratch, – uruchamia edytor Scratch, – wskazuje wybrane elementy okna edytora Scratch, – rozumie, czym jest programowanie wizualne, – programuje duszka zgodnie z instrukcją i sprawdza działanie programu, – potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>
22	Modele zwierząt w Paint 3D	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, czym się różnią figury płaskie (2D) i obiekty przestrzenne (3D), – potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D, – posługuje się narzędziem programu Paint 3D – <i>Kształty 3D</i> – do wstawienia <i>Obiektu 3D</i> (rybki), – potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – umie zmienić rozmiar i kolor obiektu 3D oraz go obracać, – potrafi cofnąć wykonane czynności, – maluje tło za pomocą narzędzia <i>Pędzle</i> oraz opcji <i>Dodaj kolor</i>, – umie zapisać wykonaną pracę w aplikacji Paint 3D, – obserwuje modele 3D na zdjęciach.
23	Komputery dawniej i dziś	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie, jakim urządzeniem jest komputer oraz jak się zmieniały komputery, – uruchamia edytor tekstu Word i zapisuje w nim zdania, – pisze zdania za pomocą klawiatury, – wykonuje rysunek w edytorze grafiki, na określony temat,

		<ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia laptop, smartfon i tablet, – rozwiązuje quiz <i>Prawda czy fałsz?</i> na temat historii komputerów, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu, – obserwuje dawne i nowoczesne komputery na zdjęciach.
24	Przełgądamy zdjęcia i dodajemy do nich efekty graficzne	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy przeglądarka <i>Zdjęcia</i> systemu Windows, – zna elementy okna przeglądarki <i>Zdjęcia</i>, – przegląda zdjęcia za pomocą przeglądarki <i>Zdjęcia</i>, – obserwuje komputery na zdjęciach, – umie dodać efekt graficzny do zdjęcia z użyciem edytora Paint 3D, – potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – zna ikony narzędzi edytora Paint 3D, – rozwiązuje quiz <i>Prawda czy fałsz?</i>, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu.
25	Rozwiązujemy zagadki matematyczne z Kalkulatorem	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – umie uruchomić program Kalkulator, – zna wybrane elementy okna programu Kalkulator, – stosuje funkcje kasowania wyświetlonej liczby (<i>CE</i>) oraz kasowania obliczeń (<i>C</i>), – wykonuje obliczenia matematyczne w programie Kalkulator – z wykorzystaniem klawiatury numerycznej lub okna programu, – pamięciowo dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli liczby, sprawdza wyniki w programie Kalkulator, – rozwiązuje krzyżówkę, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania działań matematycznych.
26	Sprawdzamy aktualną datę i godzinę oraz pisownię wyrazów	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna skutki spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze, – wie, ile czasu dziecko może spędzać przy komputerze, aby nie szkodzić swojemu zdrowiu, – prawidłowo siedzi przy komputerze, – wie, gdzie znajduje się zegar w komputerze, – umie odczytywać godziny i minuty na zegarze, – pisze zdania za pomocą klawiatury, – umie sprawdzać pisownię wyrazów i poprawia popełnione przez siebie błędy, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się

		<p>w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</p> <ul style="list-style-type: none"> – doskonalili swoje umiejętności ortograficzne, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu o skutkach spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze.
27	Wakacyjne plany z edytorem grafiki Paint	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wypowiada się na temat swoich planów wakacyjnych, – wie, jak wyszukać w internecie potrzebne informacje, – sprawnie posługuje się poznanymi narzędziami programu Paint, – wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki Paint, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – odnajduje drogę w labiryncie.
28-29	Powtarzamy wiadomości	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, jak utrzymać porządek na stanowisku komputerowym, – wie, do czego służą poznane programy komputerowe, – zna działanie poznanych narzędzi programów Paint i Word, rozpoznaje ich ikony, – wykonuje rysunek w edytorze grafiki i wstawia go do pliku Word, – pisze wyrazy za pomocą klawiatury i posługuje się myszą komputerową, – rozwiązuje quiz <i>Prawda czy fałsz?</i> i test wyboru – dotyczące wykorzystania w praktyce umiejętności i wiedzy zdobytych podczas zajęć komputerowych, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i> i testu wyboru.
30	Wakacyjne podróże	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi skorzystać z internetowego portalu pasażera, aby wyszukać odpowiednie połączenie kolejowe, – wie, że na portalu pasażera można również dokonać zakupu biletu, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – planuje swoje wakacyjne podróże, – wykonuje rysunek o tematyce wakacyjnej w edytorze grafiki Paint, – zapisuje zdania opisujące swoje plany wakacyjne w edytorze tekstu Word, – rozwiązuje zadanie matematyczne z wykorzystaniem programu Kalkulator.