**WYMAGANIA EDUKACYJNE DLA KLASY 2**

**EDUKACJA INFORMATYCZNA**

**POZIOM NAJWYŻSZY (6p)**

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności na poziomie wysokim oraz:

- wyszukuje i poprawia błędy w tekście

- obsługuje edytor tekstu z elementami grafiki

- uzasadnia znaczenie komputera dla rozwoju techniki

- świadomie i krytycznie odbiera przekazy medialne o charakterze słownym i obrazowym

**POZIOM WYSOKI (5p)**

Uczeń:

- obsługuje i nazywa części okna Windows

- zna klawisze edycyjne i wie do czego służą

- umie zaznaczyć wyraz, linię i dokument

- modyfikuje zaznaczony fragment, dobierając odpowiednią czcionkę

- przenosi i usuwa dany tekst

- otwiera istniejące już zbiory danych

- korzysta z podglądu wydruku

- wykorzystuje poznawane programy edukacyjne do uczenia się

- tworzy skrót i z niego korzysta

- ocenia pozytywne i negatywne strony korzystania z komputera i Internetu

- ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów przez Internet.

**POZIOM ŚREDNI (4p)**

Uczeń:

- zna pojęcia: plik, katalog i umie się po nich poruszać

- dość sprawnie posługuje się klawiaturą podczas pisania i obsługiwania komputera

- wyróżnia podstawowe elementy strony dokumentu

- umie zmieniać wielkość i krój czcionki, kolor liter

- umie wydrukować samodzielnie napisany tekst lub narysowany rysunek

- zna podstawowe zastosowania komputera

- umie skopiować informacje na nośnik elektroniczny

- ocenia pozytywne i negatywne stron korzystania z komputera.

**POZIOM PRZECIĘTNY (3p)**

Uczeń:

- potrafi posługiwać się podstawowymi elementami zestawu komputerowego

- poprawnie kończy pracę z komputerem

- zapisuje wynik swojej pracy na dysku

- samodzielnie zmienia tło na pulpicie, wygaszasz ekranu

- wykonuje rysunki wykorzystując podstawową ofertę programu

- pisze teksty z wykorzystaniem małych i wielkich liter

- z pomocą nauczyciela przygotowuje i wysyła list pocztą elektroniczną

- zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających ze złego korzystania z komputera i Internetu.

**POZIOM SŁABY (2p)**

Uczeń:

- samodzielnie uruchamia komputer

- zna podstawowe elementy zestawu komputerowego

- umie wybrać żądany program

- prawidłowo wyłącza komputer

- wykonuje prosty rysunek w programie Paint

- umie napisać prosty tekst

- z pomocą nauczyciela wyszukuje żądaną informację z Internetu

- wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty.

**POZIOM BARDZO SŁABY (1p)**

Uczeń **nie jest oceniany negatywnie**, nawet, jeśli wykona pracę nieprawidłowo. Nauczyciel wyjaśnia wówczas popełniony błąd i naprowadza ucznia na poprawne rozwiązanie (udziela dodatkowych pytań pomocniczych, pozytywnie motywuje, zachęca do ponownego wykonania ćwiczenia, na kolejnej lekcji uczeń może wykonać pracę jeszcze raz).

**ZAKRES MATERIAŁU**

Korzystanie z poszczególnych narzędzi poznawanych programów: **edytora grafiki, edytora tekstu, menu Start, Kalkulatora**.

Ćwiczenia wykonywane są bezpośrednio na komputerze.

Zakres materiału w I semestrze:

- menu **START**

- **pulpit**

- **tworzenie folderów** na pulpicie /każdy uczeń tworzy swój imienny folder/

- **Zapisz jako**…, **Zapisz**

- edytor grafiki / „Paint”/ - **przypomnienie wiadomości z klasy I**

- Edytor grafiki /narzędzia: **Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt**/

- Edytor grafiki: **Kopiuj, Wklej**

- Edytor grafiki: **Shift + Linia, Prostokąt, Elipsa**

- Edytor grafiki: **Zaokrąglony prostokąt, Cofnij**

- Edytor grafiki: **Wielokąt**

- Edytor grafiki: **zmniejszanie, powiększanie rysunków**

- Edytor grafiki: **Edytuj kolory**

- Edytor grafiki: **Wybierz kolor**

- Edytor tekstu / „Word”/ - **przypomnienie wiadomości z klasy I**

- Edytor tekstu: Krój czcionki

Zakres materiału w II semestrze:

- Edytor tekstu: **Rozmiar czcionki**

- Edytor tekstu: **Kopiuj, Wklej**

- Edytor tekstu: **Usuń tekst**

- Edytor tekstu: **Punktory**

- Edytor tekstu: **Numerowanie**

- Edytor tekstu: **Wyrównywanie**

- Edytor tekstu: **Kształty**

- Edytor tekstu: **Wytnij**

**-** Edytor tekstu: **Wyrównywanie, Kolor strony**

**- Programowanie -** przypomnienie poleceń z klasy I: strzałki ruchu, weź, powtórz

 - wprowadzenie polecenia: skok

**- Prezentacje multimedialne**