

Wymagania z zakresu edukacji informatycznej w klasie 2

1. Wprowadzenie.

- Przypomnienie regulaminu pracowni komputerowej.
- Praca z menu START. Gry systemowe.
- Nowy folder.

2. Edytor grafiki.

- Praca z narzędziami znanymi w edytorze tekstu – przypomnienie.
- Zapisz jako... Zapisz.
- Zaznacz wszystko, Usuń.
- Zaznaczanie przezroczyste.
- Kopiuj, Wklej.
- Kontur i wypełnienie.
- Shift + prostokąt, owal, linia.
- Selektor kolorów.
- Edytuj kolor.
- Zmniejszanie, powiększanie obiektów

3. Edytor tekstu.

- Praca z narzędziami edytora tekstu – przypomnienie.
- Kropka, przecinek.
- Kolor strony.
- Rozmiar czcionki.
- Krój czcionki.
- Kopiuj, Wklej.
- Usuwanie tekstu. Zapisywanie zmian w tekście.
- Punktory.
- Numerowanie.
- Wyrównywanie.

4. Kalkulator.

- Wykonywanie obliczeń matematycznych z użyciem kalkulatora.

5. Internet.

- Bezpieczeństwo w internecie.
- Wiadomości w internecie.

6. Programowanie.

- Polecenie: weź, powtórz.
- Polecenie: skok.
- Programowanie za pomocą poznanych poleceń i odczytywanie programu.

Osiągnięcia w zakresie edukacji informatycznej po ukończeniu klasy 2.

1. Pracownia komputerowa i komputer.

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej;
- zna zasady pracy na komputerze;
- potrafi nazwać elementy podstawowego zestawu komputerowego;
- potrafi bezpiecznie uruchamiać i zamykać komputer;
- potrafi obsługiwać mysz komputerową i płyty CD;
- porusza się po Pulpicie komputera, zna pojęcie: start, ikona, minimalizuj, maksymalizuj, zamknij;
- potrafi utworzyć folder i podfolder oraz nadać mu nazwę;
- wie, gdzie zapisywać swoje pliki.

2. Edytor grafiki – Paint.

Uczeń:

- potrafi posługiwać się narzędziami poznanymi w klasie 1;
- potrafi za pomocą poznanych narzędzi tworzyć różne obrazy graficzne;
- potrafi zapisywać swoją pracę;
- rozróżnia pojęcia „Zapisz” od „Zapisz jako...”
- potrafi zaznaczać cały obraz lub jego fragment (Zaznaczanie prostokątne, Zaznaczanie dowolnego kształtu), zaznaczenie przezroczyste;
- w czasie pracy potrafi przesuwać zaznaczone fragmenty;
- usuwa zaznaczone obiekty;
- kopiuje i wkleja utworzone obrazy graficzne;
- rysuje kontury i wypełnia obrazy kolorem;
- posługuje się narzędziami Shift+prostokąt+owal+linia;
- używa selektora kolorów,
- edytuje kolory;
- zmniejsza i powiększa obraz.

3. Edytor tekstu – Word.

Uczeń:

- posługuje się narzędziami edytora tekstu poznanymi w klasie 1;
- stosuje podczas pisania tekstów znaki przestankowe;
- używa różnego kroju i rozmiaru czcionki;
- potrafi kopiować i wklejać zapisane wyrazy, zdania i teksty;
- stosuje polecenie usuń i zapisuje zmiany w tekście;
- używa w zapisie punktorów i numeracji;
- potrafi wyrównać tekst oraz zastosować odpowiedni kolor strony.

4. Kalkulator.

Uczeń potrafi:

- wykorzystywać do skomplikowanych obliczeń matematycznych kalkulator komputera.

5. Internet.

Uczeń:

- wie, jak bezpiecznie poruszać się po internecie;
- potrafi szukać potrzebnych informacji na wskazanych stronach internetowych.

6. Programowanie.

Uczeń:

- zna i stosuje polecenia i symbole: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz;
- łączy polecenia i symbole w bloki;
- zna i stosuje polecenie: weź, powtórz, skok;
- potrafi odczytywać zaprogramowane polecenia i symbole.