

WYMAGANIA PROGRAMOWE Z INFORMATYKI

dla klasy II

SZKOŁY PODSTAWOWEJ

(opracowane na podstawie programu nauczania Ewy Stolarczyk „Gra w kolory. - JUKA” - zmodyfikowany)

DLA I ETAPU KSZTAŁCENIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ)

Nr podstawy	Treść podstawy	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe
VII 5.1	Uczeń zna zasady bezpiecznej pracy przy komputerze.	Uczeń zna zasady BHP i potrafi przygotować stanowisko pracy.	Stosuje zasady BHP samodzielnie i przypomina o nich innym.
VII 3.1	Uczeń sprawnie posługuje się urządzeniami wejścia.	Uczeń wykorzystuje myszkę i klawiaturę do edycji tekstu i grafiki.	Używa skrótów klawiszowych i wykonuje złożone zadania.
VII 2.2	Uczeń tworzy rysunki z wykorzystaniem różnych narzędzi.	Uczeń tworzy ilustracje z wykorzystaniem dostępnych narzędzi.	Stosuje zaawansowane narzędzia graficzne i zapisuje pliki w katalogach.
VII 2.2	Uczeń pisze i formatuje teksty.	Uczeń pisze krótkie teksty i zmienia ich wygląd.	Tworzy dokumenty z różnymi stylami tekstu i grafiką.
VII 5.2	Uczeń rozróżnia dobre i złe zachowania w internecie.	Uczeń zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu.	Rozpoznaje zagrożenia online, zna pojęcia: wirus, phishing.
VII 3.3	Uczeń potrafi wyszukać informacje z pomocą nauczyciela.	Uczeń wyszukuje informacje z pomocą nauczyciela.	Samodzielnie filtruje i wybiera wiarygodne źródła.
VII 1.2	Uczeń programuje proste ruchy postaci.	Uczeń tworzy animacje z użyciem bloków poleceń.	Tworzy złożone projekty z dźwiękiem i ruchem.
VII 3.2	Uczeń zna zastosowania TIK w życiu codziennym.	Uczeń rozpoznaje przykłady zastosowania TIK.	Opisuje wpływ technologii na życie i środowisko.
VII 2.3	Uczeń łączy tekst z grafiką w jednej pracy.	Uczeń łączy tekst i grafikę w jednej pracy.	Samodzielnie organizuje projekt z podziałem na etapy.
VII 4.1	Uczeń prezentuje efekty swojej pracy.	Uczeń prezentuje swoją pracę przed klasą.	Ocenia swoją pracę i kolegów, formułuje wnioski.

Marta Więdłocha