

## WYMAGANIA

### EDUKACJA INFORMATYCZNA KLASA 2

#### 1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:

##### UCZEŃ:

- układa w logicznym porządku obrazki, sekwencje elementów
- rozwiązuje zadania i łamigłówki logiczne
- odczytuje i układa w logicznym porządku tekstowe instrukcje np. przepisy kulinarne, instrukcje do gier
- określa cechy wspólne dla różnych typów zachowań np. ruchu
- tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem

#### 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:

##### UCZEŃ:

- tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch
- tworzy ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu, zawierające proste iteracje (np. kwadrat, prostokąt)
- tworzy sekwencje poleceń sterujące ruchem obiektu na ekranie
- zaznacza, kopiuje i wkleja elementy obrazu w edytorze grafiki i edytorze tekstu
- tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki
- łączy obrazy z edytora grafiki z tekstem w edytorze tekstu
- rozwija umiejętność pisania na klawiaturze
- tworzy proste dokumenty tekstowe w edytorze
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu
- stosuje proste formatowanie tekstu
- korzysta ze wskazanych stron internetowych – np. [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu), [code.org](http://code.org)

#### 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:

##### UCZEŃ:

- uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe
- tworzy foldery w sieci, poprawnie je nazywa i zapisuje w nich efekty swojej pracy
- uruchamia przeglądarkę internetową, prawidłowo wpisuje adres strony
- drukuje wykonane przez siebie prace
- kojarzy działanie z efektami pracy komputera z oprogramowaniem

#### 4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych:

- współpracuje z innymi uczniami tworząc proste programy w programie Scratch

#### 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa:

## UCZEŃ:

- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
- zna zasady bezpiecznej pracy w Internecie
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze w pracowni komputerowej oraz w domu
- wie, że praca długotrwała przy komputerze męczy wzrok, może powodować bóle głowy, a bardzo rozciągnięta w czasie różne schorzenia, w tym skrzywienie kręgosłupa