

edukacja informatyczna w klasie 2

Cele szczegółowe edukacji informatycznej dotyczą głównie:

- rozwijania umiejętności rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych,
- rozwijania umiejętności programowania oraz tworzenia grafiki i tekstu,
- rozwijania umiejętności bezpiecznego i zgodnego z prawem korzystania z komputera i zasobów internetu,
- rozwijania kompetencji społecznych i umiejętności komunikowania się z wykorzystaniem technologii cyfrowej.

Wymagania edukacyjne

Uczeń:

- przyjmuje prawidłową postawę ciała podczas pracy przy komputerze,
- zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, multimediów i internetu,
- umie utworzyć folder,
- wie, jak zachować porządek na pulpicie komputera,
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy na zewnętrznym nośniku pamięci,
- wykorzystuje gry edukacyjne do poszerzania swoich zainteresowań,
- posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint do wykonywania rysunków,
- umie kopiować, wklejać, wycinać elementy rysunku,
- maluje pędzlami oraz wstawia kształty - 2D i 3D - w edytorze grafiki Paint 3D,
- umie skorzystać z opcji sprawdzania pisowni i gramatyki,
- umie napisać prosty tekst,
- umie wstawić Obrazy online do tekstu,
- potrafi wstawić obramowanie strony,
- umie zapisać utworzony dokument i dopisać do niego zmiany,
- umie posługiwać się programem Kalkulator, z wykorzystaniem klawiatury numerycznej,
- zna netykietę internetu,
- wie, że internet jest źródłem informacji,
- umie posłużyć się przeglądarką internetową,
- umie wpisywać adresy stron WWW w przeglądarce internetowej,
- rozumie znaczenie pojęć: programowanie, skrypt,
- wie, do czego służy edytor Scratch, umie go uruchomić w chmurze,
- układa proste programy w środowisku Scratch,
- współpracuje z rówieśnikami podczas programowania.

Narzędzia pomiaru osiągnięć ucznia:

- praca na lekcji
- staranność wykonania prac, poprawność, wysiłek wkładany przez ucznia
- umiejętność pracy w grupie
- poszanowanie cudzej pracy i twórczości
- pomoc innym uczniom (na ich prośbę, z własnej inicjatywy)
- kulturalne komunikowanie się (z nauczycielem, z kolegami)
- przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej oraz zasad BHP

- przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i kultury podczas korzystania z komputera, innych urządzeń informatycznych, podczas korzystania z internetu (netykieta)

Dostosowanie wymagań:

- przy ustalaniu oceny nauczyciel bierze pod uwagę indywidualne możliwości i właściwości psychofizyczne ucznia
- dostosowanie tempa pracy
- zachęcanie do wytrwałego dokończenia zaczętego zadania
- podawanie poleceń w formie krótkich i prostych komunikatów
- upewnianie się, czy uczeń zrozumiał polecenie
- chwalenie nawet za małe sukcesy