**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny**

**Edukacja informatyczna klasa 2**

Sposoby **dostosowania wymagań**:

* zawsze uwzględniać trudności ucznia,
* w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie,
* dzielić dane zadanie na etapy i zachęcać do wykonywania małymi krokami,
* dopasowywać liczbę zadań/powtórzeń do możliwości ucznia,
* nie zmuszać na siłę do wykonywania ćwiczeń sprawiających uczniowi trudność,
* dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu,
* nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy,
* podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego chęci, wysiłek, przygotowanie do zajęć w materiały, niezbędne pomoce itp.,
* włączać do rywalizacji tylko tam, gdzie uczeń ma szanse,
* wiedzę sprawdzać formami praktycznymi, zachęcać do stosowania narzędzi wspomagających poprawność ortograficzną,
* zadawać pytania zamknięte, aby można odpowiedzieć, dając znak na „tak” lub „nie” albo wskazując coś,
* włączać ucznia do współpracy w małych grupach rówieśniczych, w skład których wchodzą także dzieci nieśmiałe,
* wypracować wspólną strategię radzenia sobie z milczeniem, np. jeśli uczeń nie zgłasza się słownie przy sprawdzaniu obecności, można umówić się z nim na inny znak np. uśmiech, kiwnięcie głową, spojrzenie, podniesienie ręki,
* podejmować próby porozumiewania się szeptem.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niedostateczny** | **Dopuszczający** | **Dostateczny** | **Dobry** | **Bardzo dobry** | **Celujący** |
| Nie potrafi ułożyć w logicznym porządku obrazków składających się w całość.Nie potrafi rozwiązywać zagadek ani łamigłówek prowadzących do rozwiązywania algorytmów.Nie potrafi samodzielnie programować prostych sytuacji, historyjek i poleceń za pomocą komputera lub innego urządzenia cyfrowego.Nie posługuje się myszką i klawiaturą.Nie rozpoznaje głównych części zestawu komputerowego.Nie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.Mimo pomocy nauczyciela nie potrafi przeglądać stron Internetowych.Nie odtwarza prezentacji multimedialnych.Nie stosuje zasad regulaminu pracowni komputerowej i pracy z komputerem.Niewłaściwie korzysta z komputera, naraża swoje zdrowie.Nie ma świadomości istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.Nie potrafi pracować na komputerze, nie korzysta z opcji w poznanych programach komputerowych. | Z pomocą nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.Z pomocą nauczyciela rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.Z pomocą programuje proste sytuacje, polecenia i historyjki za pomocą komputera lub innego urządzenia cyfrowego. Z pomocą nauczyciela posługuje się myszką i klawiaturą. Z pomocą rozpoznaje główne elementy zestawu komputerowego.Z pomocą posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi.Z pomocą nauczycielaprzegląda wybrane strony internetowe.Z pomocą odtwarza prezentacje multimedialne.Zna i stara się przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej. Wie, jak korzystać z komputera, by nie narażać zdrowia.Nie zawsze pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.Z pomocą nauczyciela zamyka i otwiera programy. | Pod kierunkiem nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość.Pod kierunkiem nauczyciela rozwiązuje zagadki, łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.Pod kierunkiem nauczyciela programuje sytuacje i proste historyjki według wspólnych pomysłów. Na ogół samodzielnie posługuje się myszką i klawiaturą. Rozpoznaje główne elementy zestawu komputerowego.Posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi. Pod kierunkiem nauczyciela przegląda wybrane strony internetowe.Pod kierunkiem nauczyciela odtwarza prezentacje multimedialne.Przestrzega regulaminu pracowni komputerowej i zasad pracy z komputerem. Korzysta z komputera tak, by nie narażać zdrowia.Na ogół pamięta o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.Zamyka i otwiera programy.Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – uruchamia program za pomocą myszy i klawiatury. | Układa w logicznym porządku obrazki składające się w całość. Rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.Programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów. Umie posługiwać się myszką i klawiaturą.Rozpoznaje i nazywa główne elementy zestawu komputerowego. Samodzielnie posługuje się poznanymi grami i programami edukacyjnymi.Przegląda wybrane strony internetowe.Odtwarza prezentacje multimedialne.Zna i stosuje zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem.Zna zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.Wie, o istniejących zagrożeniach wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie.Samodzielnie zamyka i otwiera programy.Pracuje w systemie Windows. Korzysta z podstawowych narzędzi edytora graficznego Paint.Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie – litery, znaki diakrytyczne, Spacja, Enter, Caps Lock, Shift. | Samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość.Samodzielnie rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.Samodzielnie programuje proste sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.Umie samodzielnie posługiwać się myszką i klawiaturą.Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.Samodzielnie posługuje się poznanymi programami i grami edukacyjnymi, korzysta z opcji w tych programach.Samodzielnie przegląda wybrane strony internetowe.Samodzielnie odtwarza prezentacje multimedialneZna zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, rozumie konsekwencje ich nieprzestrzeganiaWymienia zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputeraMa świadomość istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecieKorzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie Zapisuje i odtwarza wyniki pracy. Kopiuje i wkleja elementy rysunkuRysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego PaintKorzysta z edytora tekstu – znaki interpunkcyjne na klawiaturze. Przepisuje proste teksty. Zmienia kolory, kroje i rozmiary czcionek | Z łatwością, samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia składające się w całość.Sprawnie i szybko rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do rozwiązywania algorytmów.Samodzielnie i sprawnie programuje sytuacje i historyjki według wspólnych pomysłów.Samodzielnie obsługuje komputer, rozwijając swoje zainteresowania.Wykorzystuje dodatkowe opcje występujące w programach komputerowych.Tworzy prezentacje multimedialne. |

Nauczyciel realizujący

**Tomasz Szewc**