**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 nauczyciela  przegląda 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 multimedialne  Zna zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, rozumie konsekwencje ich nieprzestrzegania  Wymienia zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera  Ma świadomość istnienia zagrożeń wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych w internecie  Korzysta z edytora tekstu w podstawowym zakresie Zapisuje i odtwarza wyniki pracy. Kopiuje i wkleja elementy rysunku  Rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego Paint  Korzysta 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**