

Wymagania edukacyjne – Informatyka – Klasa 1

1. Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi
 - a. uczeń potrafi poprawnie włączyć i wyłączyć komputer lub tablet,
 - b. zna zasady bezpiecznego korzystania ze sprzętu komputerowego,
 - c. posługuje się myszką, klawiaturą i ekranem dotykowym,
 - d. potrafi uruchomić i zamknąć prosty program lub aplikację edukacyjną.
2. Bezpieczeństwo w sieci
 - a. zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
 - b. wie, że nie wolno podawać swoich danych osobowych obcym w sieci,
 - c. potrafi zwrócić się do dorosłego w razie problemów podczas korzystania z komputera lub Internetu.
3. Tworzenie i edytowanie
 - a. potrafi narysować proste rysunki w programie graficznym,
 - b. umie zapisać i otworzyć plik,
 - c. potrafi napisać krótkie słowo lub zdanie na komputerze,
 - d. korzysta z prostych narzędzi do formatowania tekstu i grafiki (np. zmiana koloru, wielkości liter, grubości linii).
4. Wyszukiwanie i korzystanie z informacji
 - a. umie rozpoznać ikonki programów i aplikacji,
 - b. potrafi uruchomić program wskazany przez nauczyciela,
 - c. z pomocą nauczyciela wyszukuje proste informacje (np. obrazek, dźwięk, film edukacyjny).
5. Rozwiązywanie problemów i algorytmiczne myślenie
 - a. potrafi ułożyć i wykonać prostą sekwencję poleceń (np. w zabawach ruchowych, grach edukacyjnych, prostych programach do kodowania),
 - b. rozumie, że komputer wykonuje polecenia użytkownika krok po kroku,
 - c. potrafi współpracować w grupie przy rozwiązywaniu prostych zadań logicznych.
6. Postawa i współpraca
 - a. przestrzega zasad pracy przy komputerze (ergonomia, porządek na stanowisku),
 - b. pracuje zgodnie z ustalonymi regułami w zespole,
 - c. rozwija cierpliwość, dokładność i dbałość o estetykę pracy.

Wymagania edukacyjne – Informatyka – Klasa 2

1. Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi
 - a. umie korzystać z prostych skrótów klawiaturowych (np. spacja, Enter, Backspace, CTRL+Z),
 - b. potrafi korzystać z multimedialnych programów i aplikacji edukacyjnych.
2. Bezpieczeństwo i etyka korzystania z technologii
 - a. rozumie potrzebę przerw podczas pracy z komputerem,
 - b. zna podstawowe zasady netykiety (grzecznego zachowania w sieci),
 - c. wie, jak chronić swoje dane osobowe i wizerunek,
 - d. potrafi rozpoznać sytuację niebezpieczną w sieci i zgłosić ją dorosłemu.
3. Tworzenie i edytowanie treści
 - a. potrafi narysować i edytować rysunek w programie graficznym (dodaje kształty, kolory, elementy dekoracyjne),
 - b. zapisuje i odczytuje pliki w wybranym folderze,
 - c. umie napisać krótką notatkę, wierszyk lub list w edytorze tekstu,
 - d. stosuje podstawowe narzędzia edycji: zmiana wielkości i koloru czcionki, pogrubienie, kursywa,
 - e. wstawia do dokumentu elementy graficzne (np. obrazki).
4. Wyszukiwanie i korzystanie z informacji
 - a. z pomocą nauczyciela korzysta z przeglądarki internetowej w celach edukacyjnych,
 - b. rozpoznaje i wybiera właściwe źródła informacji (np. edukacyjne strony dla dzieci),
 - c. potrafi korzystać z prostych multimediiów (obraz, film, dźwięk) w swojej pracy.
5. Rozwiązywanie problemów i algorytmiczne myślenie
 - a. układa i wykonuje bardziej złożone sekwencje poleceń,
 - b. tworzy proste programy lub animacje w środowisku do nauki kodowania (np. Scratch, Scottie Go!),
 - c. rozwiązuje zadania wymagające logicznego myślenia i przewidywania efektów działania,
 - d. potrafi poprawić błędy w prostym zestawie poleceń.
6. Postawa i współpraca
 - a. potrafi współdziałać w parach i w grupie przy wykonywaniu zadań komputerowych,
 - b. szanuje cudzą pracę i przestrzega zasad korzystania z zasobów cyfrowych,
 - c. dba o estetykę i przejrzystość swojej pracy,
 - d. rozwija cierpliwość, systematyczność i odpowiedzialność podczas pracy z technologią.