**Wymagania edukacyjne w klasie 2**

|  |
| --- |
| **podstawowe** |
| wie, jak korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia; stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera;  uruchamia edytor grafiki, klikając ikonę programu na pulpicie;  tworzy komputerowe rysunki, korzystając z narzędzia do rysowania linii i innych narzędzi poznanych w klasie I; zmienia grubość i kolor linii;  z pomocą nauczyciela otwiera rysunki zapisane w pliku i modyfikuje je |
| tworzy proste rysunki w edytorze grafiki, składające się z prostokątów i kwadratów o różnej grubości linii i w różnych kolorach;  koloruje wnętrza figur geometrycznych;  wpisuje krótki tekst do pola tekstowego w obszarze rysunku;  z pomocą nauczyciela otwiera rysunki zapisane w pliku i modyfikuje je |
| korzystając z wybranych gier edukacyjnych, rozwija i utrwala umiejętności manualne;  zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier, m.in. wie, że świat gier jest nieprawdziwy;  uruchamia program Paint i tworzy rysunki, wykonując polecenia z podręcznika – czasem z pomocą nauczyciela;  rozwiązuje |

|  |
| --- |
| z pomocą nauczyciela nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym;  poprawia, uzupełnia i ponownie zapisuje dokument pod tą samą lub inną nazwą, w folderze domyślnym |

|  |
| --- |
| podaje przykłady przedmiotów w kształcie okręgów i kół;  tworzy proste rysunki w edytorze grafiki, składające się z okręgów, kół i elips o różnej grubości linii i w różnych kolorach;  koloruje wnętrza figur geometrycznych;  umieszcza napisy na rysunku, wie, jak napisać wielką literę, polską literę oraz, jak zmienić kolor i rozmiar czcionki |
| wybiera sposób kolorowania figur, korzystając z odpowiedniego wzorca – czasem z pomocą nauczyciela;  ustala grubość krawędzi rysowanych figur (elips, okręgów, kół) |

|  |  |
| --- | --- |
| tworzy nowe komputerowe rysunki i modyfikuje istniejące;  korzysta z poznanych wcześniej narzędzi malarskich i stosuje nowe, m.in.: rysowanie kół, prostokątów, kwadratów, linii poziomych i pionowych;  posługuje się programem Paint, korzystając, częściowo z pomocą nauczyciela, z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń | samodzielnie posługuje się programem Paint, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania zadań;  tworzy rysunki według własnego pomysłu |

|  |  |
| --- | --- |
| zaznacza fragment rysunku i przenosi go w inne miejsce tego samego rysunku – na początku z pomocą nauczyciela;  wybiera różne rodzaje tła (przezroczyste lub nieprzezroczyste) – według poleceń z ćwiczenia;  tworzy rysunki według własnego pomysłu | samodzielnie zaznacza fragment rysunku i przenosi go w inne miejsce tego samego rysunku,  potrafi dobrać różne rodzaje tła (przezroczyste lub nieprzezroczyste) – zależnie od potrzeb;  przygotowuje własne zadanie, według wzoru z podręcznika |

|  |
| --- |
| kopiuje fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce, korzystając z opcji **Edycja/Kopiuj Edycja/Wklej** – na początku z pomocą nauczyciela;  stosuje rozszerzoną paletę kolorów do kolorowania rysunków;  tworzy rysunek na zadany temat, stosując metodę kopiowania i wklejania |

|  |
| --- |
| wycina fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce, korzystając z opcji **Edycja/Wytnij** i **Edycja/Wklej** – na początku z pomocą nauczyciela;  porównuje, wykonując praktyczne ćwiczenia, efekty wykonania operacji kopiowania i wycinania |

|  |
| --- |
| otwiera pliki i modyfikuje je według poleceń zawartych w materiale ćwiczeniowym;  stosuje poznane metody kopiowania, wycinania i wklejania do rozwiązywania zadań;  zapisuje rysunek w pliku (czasami korzysta z pomocy nauczyciela) |

|  |
| --- |
| wie, że nie należy samodzielnie rozłączać elementów zestawu komputerowego, nie należy dotykać palcami ekranu monitora i wydłubywać przycisków z klawiatury;  uruchamia program Baltie, klikając ikonę na pulpicie;  buduje sceny, wybierając przedmioty z banku przedmiotów, przemieszcza je w inne miejsce sceny i usuwa przedmioty niepotrzebne;  układa w logicznym porządku obrazki na scenie;  buduje proste sceny symetryczne;  z pomocą nauczyciela zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi (czasem z pomocą nauczyciela);  steruje czarodziejem (do przodu, w lewo, w prawo), klikając odpowiednie przyciski (czasem z pomocą nauczyciela);  układa w logicznym porządku polecenia dla określonego planu działania (podanego w treści ćwiczenia), m.in. sterujące czarodziejem, wyczarowanie sceny;  z pomocą nauczyciela zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi – korzysta z możliwości powtarzania poleceń (czasem z pomocą nauczyciela);  steruje czarodziejem, przemieszczając go o podaną w zadaniu liczbę kroków (do przodu, w lewo, w prawo);  układa w logicznym porządku polecenia;  z pomocą nauczyciela zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| posługuje się programem Baltie (w trybie **Budowanie** i **Czarowanie**), korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń (czasami korzysta z pomocy nauczyciela);  rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów;  zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| korzystając z programu Baltie, rozwiązuje ćwiczenia utrwalające znajomość ortografii i odczytuje wyrazy;  samodzielnie szuka potrzebnych przedmiotów w różnych bankach przedmiotów;  stara się stosować poznane możliwości pracy w programie Baltie (m.in. kopiowanie, zastępowanie, usuwanie przedmiotu);  zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |
| korzystając z programu Baltie, rozwiązuje zadania z matematyki (m.in. na dodawanie, i odejmowanie liczb); buduje sceny do podanych treści zadań;  korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie;  zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |
| korzystając z programu Baltie, rozwiązuje zadania z matematyki (m.in. na mnożenie i dzielenie liczb); buduje sceny do podanych treści zadań);  układa w logicznym porządku obrazki;  rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów;  korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie;  zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| posługuje się programem Baltie (w trybie **Budowanie** i **Czarowanie**), korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; otwiera sceny zapisane w plikach;  rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów;  zapisuje scenę w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| posługuje się programem Baltie, wybierając, zależnie od treści zadania, potrzebny tryb pracy; korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń;  tworzy sekwencję poleceń dla określonego planu działania podanego w ćwiczeniu – tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania liczby kroków czarodzieja;  steruje czarodziejem (w prawo, w lewo);  rozwiązuje zadania, prowadzące do odkrywania algorytmów;  zapisuje program w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| posługuje się programem Baltie, wybierając, zależnie od treści zadania, potrzebny tryb pracy; korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń;  tworzy sekwencję poleceń dla określonego planu działania podanego w ćwiczeniu – tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania liczby kroków czarodzieja;  steruje czarodziejem (w prawo, w lewo);  rozwiązuje zadania, prowadzące do odkrywania algorytmów;  zapisuje program w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| otwiera prezentacje zapisane w plikach; odtwarza gotowe prezentacje i modyfikuje je według poleceń z podręcznika – czasem z pomocą nauczyciela;  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| umieszcza na slajdach krótkie napisy zaczynające się wielką literą, zawierające polskie litery ze znakami diakrytycznymi (częściowo z pomocą nauczyciela);  usuwa błędnie napisany tekst, korzystając z klawisza **Backspace**;  zmienia rozmiar i kolor czcionki napisu umieszczonego w polu tekstowym na slajdzie (korzysta z przykładu w materiale ćwiczeniowym i częściowo z pomocy nauczyciela);  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| zmienia położenie pola tekstowego, korzystając z przykładu w materiale ćwiczeniowym i częściowo z pomocy nauczyciela;  zmienia rozmiar pola tekstowego i obraca je, korzystając z przykładu w materiale ćwiczeniowym i częściowo z pomocy nauczyciela;  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| otwiera prezentacje zapisane w plikach i modyfikuje je według poleceń z podręcznika;  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| z pomocą nauczyciela wykonuje prostą prezentację komputerową na zadany temat (składającą się z kilku slajdów); umieszcza na slajdach krótkie napisy;  dodaje nowe slajdy do prezentacji, korzystając z gotowych układów slajdów, i umieszcza na slajdach obrazy zapisane w plikach (z częściową pomocą nauczyciela);  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |
| ustala tło slajdu;  dodaje proste animacje na elementy umieszczone na slajdzie;  zmienia rozmiar i kolor czcionki napisów umieszczonych na slajdach;  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |
| wie, że obraz można wstawić na slajd, korzystając z odpowiedniej opcji menu programu oraz zmienić tło wstawionego obrazu na przezroczyste;  otwiera prezentację zapisaną wcześniej w pliku i uzupełnia ją, dodając nowe slajdy, na których umieszcza obrazy (zdjęcia, rysunki) zapisane w plikach;  zmienia tło obrazu na przezroczyste (częściowo z pomocą nauczyciela);  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |

|  |
| --- |
| wykonuje prostą prezentację komputerową (składającą się z kilku slajdów) na zadany temat: ustala tło slajdu, umieszcza na slajdach krótkie napisy, wstawia z pliku rysunki i zdjęcia, dodaje proste animacje do elementów umieszczonych na slajdach (korzysta z przykładów w materiale ćwiczeniowym i częściowo z pomocy nauczyciela);  zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela |