

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej - klasa 2 Szkoły Podstawowej

<p><i>ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)</i></p>	
<p>Taksonomia celów kształcenia wg prof. Niemierko</p>	
<p>I poziom wiadomości - wymagania podstawowe (zapamiętanie i rozumienie wiadomości)</p>	<p>II poziom umiejętności - wymagania ponadpodstawowe (stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych i/lub problemowych)</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE (wynikające z realizacji zapisów podstawy programowej)</p>	<p>UMIEJĘTNOŚCI PONADPODSTAWOWE (wykraczające poza podstawę programową)</p>
<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 1) porządkuje w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 2) tworzy polecenie lub kilka poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności; 2) wykonuje proste polecenia z planu działania – osiąga cel swojej pracy, 3) samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>
<p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) wykonuje wizualnie w Scratchu przy użyciu skryptów proste polecenia, według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, 2) tworzy rysunki w Paintcie, dokumenty tekstowe w programie Word, łącząc tekst z grafiką: dyplom, ogłoszenie; 3) powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p>	<p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) programuje wizualnie: proste sytuacje według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, w Scratchu, które sterują obiektem na ekranie komputera, 2) wykonuje kreatywnie rysunki w programie Paint, 3) wykorzystuje w dokumencie tekstowym w programie Word, poznane narzędzia i sprawnie łączy tekst z grafiką, 4) stosuje skróty klawiszowe przy kopiowaniu, wklejaniu i usuwaniu elementów graficznych i tekstowych,</p>

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej - klasa 2 Szkoły Podstawowej

<p>4) zapisuje według podanej instrukcji efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</p>	<p>5) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu, we własnym folderze.</p>
<p>3.Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania – samodzielnie loguje i wylogowuje się, włącza i wyłącza komputer, 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 3) poszukuje zasobów na dany temat, we wskazanej przeglądarce internetowej i na wskazanych stronach. 	<p>3.Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) potrafi nazwać system operacyjny pracowni komputerowej, 2) samodzielnie z rozważą poszukuje zasobów na dany temat, na wskazanej przeglądarce internetowej i wskazanych stronach, wyjaśnia, jak szukać informacji prawdziwych,
<p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami, podejmuje pracę zespołową, 2) zna możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. 	<p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) potrafi komunikować się z uczniami wykorzystując technologię; 2) omawia i prezentuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.
<p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) zna zasady pracowni komputerowej, 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; 	<p>5.Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) przestrzega zasad bezpieczeństwa pracowni komputerowej, 2) omawia i wyjaśnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet, 3)wyjaśnia zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.