

Materiał, który uczeń klasy 2 powinien opanować z edukacji informatycznej.

Uczeń:

1. Zna zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej.
2. Uruchamia programy z menu Start, np. program Paint, Word.
3. Wie, co to jest ikona. Rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych.
4. Tworzy nowy folder w komputerze (wie, co to jest i w jakim celu się go tworzy).
5. Korzysta z narzędzi **Selektor kolorów i Edytuj kolory** w programie Paint.
6. Rozumie pojęcie *przeglądarka internetowa*. Zna ikony znanych przeglądarek.
7. Umie zapisywać adres strony internetowej.
8. Korzysta z różnych stron internetowych, wybranych przez nauczyciela.
9. Poznaje zasady bezpiecznego Internetu oraz ochrony danych osobowych.
10. Poznaje program Scratch.
11. Tworzy prosty skrypt w programie Scratch (zna pojęcia: *skrypt* oraz *program*).
12. Zna podstawowe elementy programu Scratch (poznaje pojęcie: *duszek*, zmienia wygląd duszka)
13. Zapisuje programy w programie Scratch.
14. Wykorzystuje bloki: powiedz i pomyśl w programie Scratch.
15. Rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą programu Scratch.
16. Zapoznaje się z narzędziem odbicia w poziomie w programie MS Paint (tworzy kształty symetryczne).
17. Tworzy rysunek w edytorze grafiki Paint, wykorzystując kopiowanie elementów.
18. Rozwiązuje łamigłówki logiczne z wykorzystaniem rysowania linii za pomocą komend – strzałek.
19. Tworzy drogę dla robota wg oznaczonego schematu na kartce papieru.
20. Rysuje świąteczne bombki i ozdabia choinki w edytorze grafiki Paint.
21. Odszukuje zdjęcia wybranych postaci w Internecie.
22. Kopiuje i wkleja zdjęcia z Internetu.
23. Wie, że nie może używać obrazów z Internetu bez podania źródła.
24. Formatuje tekst w edytorze tekstu ze względu na ortogramy.
25. Formatuje tekst – pogrubia, pochyla, koloruje czcionki, usuwa zbędne znaki w tekście.
26. Rozwiązuje zagadki logiczne z elementami kodowania.
27. Tworzy kod dla obiektu na płaszczyźnie, nie korzystając z komputera.
28. Tworzy zaproszenie na urodziny (formatuje tekst i tworzy obramowanie strony).
29. Rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
30. Tworzy rysunek odbicia w wodzie za pomocą narzędzia **Aerograf** w programie MS Paint oraz odbicia w poziomie.
31. Tworzy prostą grę w programie Scratch, w której kot goni mysz.
32. Tworzy skrypt w programie Scratch, w którym duszek opowiada historię.