**Wymagania programowe**

**edukacja informatyczna klasa II**

**rok szkolny 2023/2024**

1. ***Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:***
* układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności,
* tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu,
* rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki.
1. ***Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:***
* programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia,
* tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów,
* zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.
1. ***Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:***
* posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania,
* kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem,
* korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.
1. ***Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:***
* współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię,
* wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.
1. ***Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:***
* posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami,
* rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet,
* przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.