

WYMAGANIA EDUKACYJNE PO KLASIE 3 Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ

Uczeń:

- posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania, zgodnie z ustalonymi zasadami,
- poznaje pożądane i niepożądane zachowania osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet,
- tworzy proste dokumenty tekstowe, stosuje różne wielkości czcionki,
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu,
- wykonuje rysunek – Paint,
- wykonuje prosty dokument tekstowy – Word,
- wykorzystuje funkcję automatycznego sprawdzania pisowni,
- posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania,
- korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych,
- przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób ,
- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami,
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką np. plakat,
- powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe,
- doskonali umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów,
- ustawia wyrazy w kolejności alfabetycznej,
- wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się – poczta elektroniczna, komunikator,
- współpracuje z innymi uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami,
- tworzy polecenie dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu,
- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów,
- programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki,
- tworzy proste animacje w Scratchu,
- współpracuje z grupą i wykorzystuje możliwości technologii w procesie uczenia się,
- poznaje i rozumie pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii,
- powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy tekst do tabeli,
- przestrzega zasad związanych z bezpieczeństwem w Internecie
- umieszcza pliki na Dysku Google.