

WYMAGANIA EDUKACYJNE PO KLASIE 3 Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ

Edukacja Informatyczna klasa n		
Obszar	Podstawowe: Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe: Uczeń potrafi:
Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.	<ul style="list-style-type: none"> układać w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia; tworzyć polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; rozwiązywać zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 	
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.	<ul style="list-style-type: none"> programować wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego; zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. pisać bardzo proste teksty za pomocą programu do edycji tekstu, obsługiwać bardzo proste programy graficzne, wpisywać za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania, wykonywać rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych elementów. 	<ul style="list-style-type: none"> tworzyć animacje w Scratch tworzyć dokumenty tekstowe według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela, tworzyć plik graficzny według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela. edytować tekst, pisać i formatować krótki tekst, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy, tekst do tabeli, wstawiać grafiki do tekstu, formatować obiekty graficzne, włączyć się w „Godzinę Kodowania.

<p>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • posługiwać się komputerem w podstawowym zakresie; • uruchamiać płytę CD; • uruchamiać program; multibook • korzystać z myszy i klawiatury; • nazywać główne elementy zestawu komputerowego; • odtwarzać animacje i prezentacje multimedialne; • korzystać z różnych programów edukacyjnych i gier edukacyjnych zależnie od swoich potrzeb i możliwości, • korzystać z opcji w programach, • oglądać grafiki i animacje za pomocą programów dostępnych w pracowni; • wykorzystać narzędzia dostępne na stronach internetowych do poszerzania wiedzy na wybrane tematy oraz swoich zainteresowań. • przeglądać Internet w celu poszukiwania określonej informacji wskazanej przez nauczyciela, • korzystać z przeglądarki i wyszukiwarki internetowej. • dostrzegać elementy aktywne na stronie internetowej, • odtwarzać animacje i prezentacje multimedialne. 	<ul style="list-style-type: none"> • prezentować prace na tablicy multimedialnej lub za pomocą projektora, • rozwiązywać przykładowe zadania z konkursów Bóbr, • korzystać z platformy code.org.
<p>Rozwijanie kompetencji społecznych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • korzystać z założonej poczty elektronicznej: wysyłanie i odbieranie e-maili • współpracować z kolegami, wymienia się z innymi pomysłami, pomaga innym. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzystać z dysku Google w celu przechowywania i udostępniania danych, • pracować w grupie w celu stworzenia wspólnego projektu.
<p>Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • korzystać z komputera tak, aby nie narażać własnego zdrowia, • stosować się do ograniczeń korzystania z komputera, Internetu i multimediiów, • w sposób bezpieczny korzystać z komputera, • wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwęża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne, • rozpoznawać niebezpieczeństwa wynikające z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wyjaśnić czym jest cyberprzemoc, hejt, wie jak reagować i do kogo się zwrócić o pomoc.

Prowadząca: Agnieszka Dudek