

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI - KLASA III

Opracowane na podstawie Podstawy Programowej Kształcenia Ogólnego. Szkoła Podstawowa. Informatyka.

Szczegółowe kryteria na poszczególne oceny zostały zamieszczone
w Wymaganiach edukacyjnych klasy 3

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów, uczeń:
 - Rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
 - Planuje proste działania do osiągnięcia założonego celu.
 - Poznaje środowisko Scratcha, interfejs i podstawowe zasady pracy w tej aplikacji.
 - Wykonuje proste zadania z programowania w aplikacji PixBlocks.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych, uczeń:
 - Zna pojęcie prostego programowania.
 - Tworzy /programuje/ proste ruchy postaci według własnego pomysłu, pojedyncze polecenia, a także proste sekwencje sterujące obiektem na ekranie.
 - W zakresie programu Paint:
 - powiększa i pomniejsza obraz w edytorze grafiki,
 - stosuje narzędzie Krzywa w edytorze grafiki,
 - przesuwa obiekty w pionie i w poziomie w edytorze grafiki,
 - obraca obiekty w prawo o 90° i w lewo o 90° w edytorze grafiki,
 - zna wybrane narzędzia edytora grafiki Paint 3D: Kształty 2D, Pędzle. Kształty 2D. Tekst, Nalepki,
 - wstawia obrazy w edytorze grafiki Wklej z....
 - W zakresie programu Word:
 - wstawia dekoracyjny tekst w edytorze tekstu stosuje WordArt.
 - wstawia gotowe kształty w edytorze tekstu
 - wstawia symbole w edytorze tekstu
 - wstawia obrazy
 - wstawia obrazy online w edytorze tekstu
 - łączy obraz z tekstem
 - wstawia obramowanie strony w edytorze tekstu, zmienia orientację strony.
 - sprawdza pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu.
 - W zakresie programu Power Point:
 - Wstawia slajdy i pole tekstowe w programie PowerPoint
 - Wstawia obrazy w programie PowerPoint.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, uczeń:
 - Uruchamia i zamyka komputer.
 - Obsługuje mysz komputerową oraz płytę CD.
 - Zna i korzysta z Pulpitu komputera, tworzy foldery.
 - Zna znaczenie wybranych klawiszy na klawiaturze.
 - Zna proste skróty klawiszowe /Ctrl+C, Ctrl+V/.
 - Pracujemy w dwóch programach
 - Szuka informacji w internecie.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
 - Współpracuje z uczniami, wymienia się pomysłami.
5. W zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa, uczeń:
 - Zna zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej.
 - Zna zasady pracy na komputerze.
 - Zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.

