

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej klasa 3

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów

- tworzy własne układanki i logiczne sekwencje;
- poznaje pojęcie algorytmu i tworzy algorytmy najprostszych codziennych czynności;
- rozwiązuje zadania i łamigłówki logiczne;
- tworzy instrukcje do wymyślonych, własnych gier np. planszowych
- określa cechy wspólne dla różnych typów zachowań – np. ruchu
- tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem;

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

- tworzy proste programy w programie Scratch;
- steruje obiektem na ekranie;
- tworzy ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu, zawierające proste iteracje (np. kwadrat, prostokąt);
- tworzy zaproszenie i dyplom w edytorze tekstu;
- formatuje tekst w edytorze tekstu;
- wstawia do tekstu obrazy pobrane z internetu, z poszanowaniem prawa o własności intelektualnej.
- łączy obrazy z edytora grafiki i internetu z tekstem w edytorze tekstu.
- korzysta ze wskazanych stron internetowych – np. scratch.mit.edu, code.org, wikipedia.org, poczty internetowej.
- tworzy prostą prezentację multimedialną

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

- kopiuje pliki między folderami,
- wyszukuje w Internecie informacji na zadany temat;
- uruchamia przeglądarkę internetową, prawidłowo wpisuje adres strony;
- drukuje wykonane przez siebie prace;
- kojarzy działanie z efektami pracy komputera z oprogramowaniem;

4. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa:

- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze w szkole i w domu
- zna zasady bezpiecznej pracy w Internecie, rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania
- przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób