

## Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej dla klasy 3

1. Wymagania edukacyjne do uzyskania oceny za I okres klasyfikacyjny i rocznej oceny klasyfikacyjnej wynikają z poziomu opanowania realizowanego programu nauczania z edukacji informatycznej:

- a) Uczeń wspaniale opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:  
w pełni opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Samodzielnie i bezbłędnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji i zadania dodatkowe. Jest bardzo zaangażowany w pracę. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi współpracować z innymi wymieniając się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. Przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.
- b) Uczeń bardzo dobrze opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:  
w większości opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Prawie zawsze samodzielnie i bezbłędnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji. Jest zaangażowany w pracę. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi współpracować z innymi. Przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.
- c) Uczeń dobrze opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:  
w większości opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Czasami potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Na lekcjach stara się być aktywny, pracuje systematycznie i zwykle potrafi współpracować z innymi. Stara się przestrzegać praw i zasad bezpieczeństwa.
- d) Uczeń zadowalająco opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli: ma trudności w opanowaniu wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania informatyki. Często potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Nie zawsze zdąży je wykonać. Stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. Nie zawsze przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.
- e) Uczeń słabo opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:  
ma duże trudności w opanowaniu wiadomości i umiejętności zawartych w programie

nauczania informatyki. Zawsze potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Często nie zdąży ich wykonać. Pracuje niesystematycznie. Nie zawsze potrafi współpracować z innymi. Wymaga wielu upomnień i częstego przypominania praw i zasad bezpieczeństwa.

f) Uczeń nie opanował wiedzy i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania informatyki, mimo pomocy ze strony nauczyciela.

### **Szczegółowe wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej:**

#### **PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:**

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera
- zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera
- przyjmuje prawidłową pozycję ciała podczas pracy z komputerem
- nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego
- samodzielnie tworzy folder i zapisuje swoją pracę

#### **EDYTOR GRAFIKI**


Uczeń:

- korzysta z opcji: Powiększ, Pomniejsz, 100%, Pełny ekran na karcie Widok
- korzysta z klawisza Esc
- pomniejsza i powiększa obraz za pomocą suwaka oraz narzędzia Lupa
- wstawia ozdobny tekst
- przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst
- stosuje efekty tekstowe
- wstawia gotowe kształty
- wypełnia kształty kolorem
- powiększa i pomniejsza kształty
- przesuwa kształty na dowolne miejsce
- posługuje się narzędziem Krzywa z grupy Kształty edytora grafiki
- zmienia kolor i grubość wygiętych linii
- zapisuje swoją pracę
- przerzuca elementy w pionie
- stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej
- wykorzystuje przycisk Cofnij
- przerzuca elementy w pionie i w poziomie
- wykonuje symetryczne obrazki stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej
- wykorzystuje przycisk Cofnij
- obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90°

- stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej
- wykorzystuje przycisk Cofnij
- korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu
- stosuje Zaznaczenie przezroczyste
- rotuje obiekt o 180°

## EDYTOR TEKSTU

### Uczeń:

- stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej
- wykorzystuje przycisk Cofnij
- korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu
- stosuje Zaznaczenie przezroczyste
- wykorzystuje opcję Usuń tło
- wie, do czego służy edytor grafiki
- samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki
- wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac
- zapisuje prace w swoim folderze
- współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami
- prezentuje swoje prace
- wie, do czego służy edytor tekstu
- pisze polskie znaki diakrytyczne
- usuwa litery, wyrazy i całe zdania
- stosuje w tekście wyróżnienia
- zmienia rozmiar i kolor czcionki
- tworzy listę punktowaną
- wyrównuje tekst
- wstawia ozdobny tekst
- przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst
- stosuje efekty tekstowe
- wstawia gotowe kształty
- wypełnia kształty kolorem
- powiększa i pomniejsza kształty
- przesuwa kształty na dowolne miejsce
- wstawia symbole
- zastępuje wyrazy symbolami
- powiększa symbole
- zmienia kolor symboli
- wyszukuje obrazy zapisane w komputerze
- wstawia do dokumentu obrazy zapisane w komputerze
- obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy
- korzysta z galerii Obrazy online
- wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii Obrazy online
- obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy
- zapisuje pobraną grafikę
-  wykorzystuje przyciski: Minimalizuj i Maksymalizuj

- korzysta z paska zadań
- kopiuje obraz z pliku graficznego i przenosi go do pliku tekstowego
- łączy obraz z tekstem
- stosuje zawijanie tekstu
- stosuje obramowanie strony
- stosuje poziomy i pionowy układ strony
- zmienia wielkość kartki
- zapisuje pliki tekstowe
- pisze i formatuje tekst w edytorze tekstu
- posługuje się słownikiem komputerowym
- posługuje się słownikiem synonimów
- posługuje się klawiszami: Backspace i Delete
- korzysta z przycisków: Minimalizuj i Maksymalizuj
- korzysta z paska zadań
- pracuje w dwóch programach
- kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego
- samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami edytora tekstu

## **INTERNET. ZASADY ZACHOWANIA**

### **Uczeń:**

- samodzielnie posługuje się poznanymi klawiszami w edytorze tekstu
- wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka (Google)
- zna terminy: prawo autorskie, piractwo
- zna zasady netykiety
- wie, czym jest cyberprzemoc
- zna telefon zaufania dla dzieci
- wie, czym jest hejt
- otwiera strony o podanym adresie
- nawiguje po stronach WWW
- uruchamia program Windows Media Player
- zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem
- odtwarza pliki muzyczne i wideo
- słucha muzyki
- ogląda filmy
- wykonuje piosenki do podkładu muzycznego

## **PREZENTACJE**

- wie, czym jest prezentacja multimedialna
- otwiera pustą prezentację
- wstawia slajdy
- wstawia pole tekstowe
- zapisuje swoją pracę
- korzysta z motywów na karcie Projektowanie

- ogląda prezentację
- wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i Obraz online
- zapisuje pracę
- powiększa, pomniejsza i obraca obraz wstawiany do slajdu
- ogląda prezentację korzysta z gotowych ozdobnych slajdów
- zapisuje pracę
- wybiera motywy
- korzysta z opcji Warianty

## PROGRAMOWANIE

### Uczeń:

- używa poleceń: pokoloruj, powtórz, skręt w miejscu w prawo, skręt w miejscu w lewo, idź do przodu, skok, weź, stop
- pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń
- steruje robotem lub innym obiektem na ekranie
- rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne stosuje instrukcję warunkową
- używa strzałek ruchu
- pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń
- steruje robotem lub innym obiektem na ekranie
- rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
- uruchamia program Scratch
- wie, do czego służą grupy bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia
- zapisuje skrypt
- odtwarza animacje
- rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
- uruchamia program Scratch
- korzysta z grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia
- korzysta z grupy Pióro
- potrafi zmienić tło i wybrać innego duszka
- stosuje polecenie powtarzaj
- zapisuje skrypt
- odtwarza animacje

## POWTÓRZENIE

- samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki
- posługuje się odtwarzaczami multimedialnymi
- zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu
- wie, czym jest i do czego służy przeglądarka internetowa
- posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami
- wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania za
- pisze programy
- steruje obiektem na ekranie komputera