

## Wymagania programowe edukacja informatyczna klasa 3

Podstawowe	Ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera i pracowni komputerowej</li> <li>• zna zasady bezpiecznego posługiwania się zasobami internetowymi</li> <li>• zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera</li> <li>• przyjmuje prawidłową pozycję ciała podczas pracy z komputerem</li> <li>• nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>• sprawnie posługuje się myszką i klawiaturą</li> <li>• samodzielnie uruchamia i wyłącza program</li> <li>• korzysta z opcji: <b>Powiększ, Pomniejsz, 100%, Pełny ekran</b> na karcie <b>Widok</b></li> <li>• korzysta z klawisza <b>Esc</b></li> <li>• pomniejsza i powiększa obraz za pomocą suwaka oraz narzędzia <b>Lupa</b></li> <li>• wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>• sprawnie posługuje się narzędziami Przybornika: <b>Elipsa, Prostokąt, Zaznacz, Wypełnij kolorem, Pędzel, Ołówek, Aerograf, Gumka, Linia,, Krzywa, Pipeta, Tekst, Paleta kolorów</b></li> <li>• kopiuje rysunki, wkleja i wycina, powiększa i pomniejsza elementy</li> <li>• wykorzystuje klawisz <b>Enter</b> do otwierania prac</li> <li>• zapisuje zmiany w dokumencie</li> <li>• samodzielnie tworzy folder</li> <li>• zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu</li> <li>• wykorzystuje prace zapisane w komputerze – wkleja je do innego dokumentu</li> <li>• współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami</li> <li>• prezentuje swoje prace</li> <li>• wie, do czego służy edytor tekstu</li> <li>• pisze prosty tekst, zapisuje małe i wielkie litery oraz znaki: ę, ą, ć, ś, ź</li> <li>• umie formatować tekst: zmienia czcionkę, jej rozmiar i kolor, stosuje podkreślenie, pogrubienie, kursywę</li> <li>• kopiuje, wkleja i wycina tekst</li> <li>• stosuje w tekście wyróżnienia</li> <li>• tworzy listę punktowaną</li> <li>• wstawia ozdobny tekst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przerzuca elementy w pionie i w poziomie</li> <li>• wykonuje symetryczne obrazki</li> <li>• wykorzystuje <b>Nalepki</b> oraz je obraca, pomniejsza i powiększa</li> <li>• posługuje się narzędziem <b>Krzywa</b> z grupy <b>Kształty</b> edytora grafiki</li> <li>• zmienia kolor i grubość wygiętych linii</li> <li>• stosuje zawijanie tekstu</li> <li>• stosuje obramowanie strony</li> <li>• obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 180°</li> <li>• stosuje <b>Zaznaczenie przezroczyste</b></li> <li>• uruchamia program <b>Windows Media Player</b></li> <li>• zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem</li> <li>• odtwarza pliki muzyczne i wideo</li> <li>• wykonuje piosenki do podkładu muzycznego</li> <li>• otwiera pustą prezentację</li> <li>• wstawia slajdy</li> <li>• korzysta z motywów na karcie <b>Projektowanie</b></li> <li>• wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i <b>Obraz online</b></li> <li>• powiększa, pomniejsza i obraca slajdy</li> <li>• uruchamia program <b>Scratch</b></li> <li>• zna telefon zaufania dla dzieci</li> <li>• wie, do czego służą grupy bloków: <b>Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia</b></li> <li>• zapisuje skrypt</li> <li>• odtwarza animacje</li> <li>• korzysta z grupy <b>Pióro</b></li> <li>• stosuje polecenie <b>powtarzaj</b></li> <li>• pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li> </ul>

- posługuje się klawiszami: **Enter, Delete, Alt, Caps Lock, Shift, Spacja**
- wstawia gotowe kształty, wypełnia je kolorem, powiększa i pomniejsza
- przesuwa kształty na dowolne miejsce
- zastępuje wyrazy symbolami
- powiększa symbole i zmienia kolor symboli
- wyszukuje obrazy zapisane w komputerze
- obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy
- wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii **Obrazy online**
- wykorzystuje przyciski: **Minimalizuj i Maksymalizuj**
- układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia
- stosuje poziomy i pionowy układ strony
- zmienia wielkość kartki
- posługuje się słownikiem komputerowym
- posługuje się słownikiem synonimów
- wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka (Google)
- zna terminy: prawo autorskie, piractwo
- wie, czym jest hejt
- otwiera strony o podanym adresie
- nawiguje po stronach WWW
- wie, czym jest prezentacja multimedialna
- ogląda prezentację
- używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec
- używa strzałek ruchu
- steruje robotem lub innym obiektem na ekranie komputera
- rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
- wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań