

## WYMAGANIA

### EDUKACJA INFORMATYCZNA 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](http://scratch.mit.edu), [code.org](http://code.org), [wikipedia.org](http://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 rozwijania kompetencji społecznych
- współpracuje z innymi uczniami tworząc proste programy w programie Scratch;
- 5. 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