

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE III

Lp. TEMAT		MUSISZ POPRACOWAĆ	POĆWICZ	ŁADNIE	BARDZO ŁADNIE	WSPANIALE
		Uczeń ma problemy z opanowaniem podstawowych wiadomości i umiejętności, wymaga stałego nadzoru i pomocy.	Uczeń częściowo opanował wiadomości i umiejętności określone wymaganiami programowymi, potrzebuje częstej pomocy nauczyciela.	Uczeń rozwiązuje (wykonuje) samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne.	Uczeń sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, potrafi zastosować posiadaną wiedzę do rozwiązywania zadań i problemów.	Uczeń biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia.
		Uczeń nie spełnia poniższych wymagań:	Uczeń ma trudności ze spełnieniem poniższych wymagań:	Uczeń zazwyczaj spełnia poniższe wymagania:	Uczeń spełnia poniższe wymagania:	Uczeń spełnia poniższe wymagania, osiąga najwyższe wyniki:
1.	Wprowadzenie. Przypomnienie wiadomości	– 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				
2.	Edytor grafiki. Powiększanie, pomniejszanie	– 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				
3.	Edytor grafiki. Krzywa	– posługuje się narzędziem Krzywa z grupy Kształty edytora grafiki – zmienia kolor i grubość wygiętych linii – zapisuje swoją pracę				
4.	Edytor grafiki. Przerzuć w pionie, przerzuć w poziomie	– przerzuca elementy w pionie i w poziomie – wykonuje symetryczne obrazki – stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej – wykorzystuje przycisk Cofnij				
5.	Edytor grafiki. Obróć	– obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 180° – stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej – wykorzystuje przycisk Cofnij – korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu – stosuje Zaznaczenie przezroczyste				

6.	Edytor grafiki. Paint 3D. Pędzle. Kształty 2D. Tekst	– otwiera aplikację Paint 3D – posługuje się narzędziami: Pędzel, Ołówek, Gumka, Wypełnij, Kształty, Tekst, Linia, Krzywa – zapisuje wykonane prace
7.	Edytor grafiki. Paint 3D. Nalepki. Kształty 3D	– wykorzystuje Nalepki oraz je obraca, pomniejsza i powiększa – zatwierdza wykonaną pracę – wstawia kształty oraz je powiększa, pomniejsza i obraca
8.	Edytor grafiki. Wklej z ...	– wykorzystuje prace zapisane w komputerze – wkleja je do innego dokumentu – wykorzystuje klawisz Enter do otwierania prac – zapisuje zmiany w dokumencie
9.	To już wiem!	– 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
10.	Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	– 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 punktów
11.	Edytor tekstu. Obiekt Word Art	– wstawia ozdobny tekst – przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst – stosuje efekty tekstowe
12.	Edytor tekstu. Kształty	– wstawia gotowe kształty – wypełnia kształty kolorem – powiększa i pomniejsza kształty – przesuwa kształty na dowolne miejsce
13.	Edytor tekstu. Symbol	– wstawia symbole – zastępuje wyrazy symbolami – powiększa symbole – zmienia kolor symboli
14.	Edytor tekstu. Obrazy	– wyszukuje obrazy zapisane w komputerze – wstawia do dokumentu obrazy zapisane w komputerze

		– obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy
15.	Edytor tekstu. Obrazy online	– korzysta z galerii Obrazy online – wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii Obrazy online – obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy – zapisuje pobraną grafikę
16.	Edytor tekstu. Łączenie obrazu z tekstem	– 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
17.	Edytor tekstu Obramowanie. strony. Orientacja	– stosuje obramowanie strony – stosuje poziomy i pionowy układ strony – zmienia wielkość kartki – zapisuje pliki tekstowe
18.	Edytor tekstu. Słownik	– pisze i formatuje tekst w edytorze tekstu – posługuje się słownikiem komputerowym – posługuje się słownikiem synonimów – posługuje się klawiszami: Backspace i Delete
19.	Praca w dwóch programach	– korzysta z przycisków: Minimalizuj i Maksymalizuj – korzysta z paska zadań – pracuje w dwóch programach – kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego
20.	To już wiem!	– samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami edytora tekstu – samodzielnie posługuje się poznanymi klawiszami w edytorze tekstu
21.	Internet. Wyszukiwanie informacji	– wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka (Google) – zna terminy: prawo autorskie, piractwo
22.	Internet. Zasady zachowania	– 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
23.	Odtwarzacz multimedialny	– uruchamia program Windows Media Player – zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem

	Windows Media Player	– odtwarza pliki muzyczne i wideo – słucha muzyki – ogląda filmy – wykonuje piosenki do podkładu muzycznego
24.	Program do tworzenia prezentacji Power Point. Pierwsze kroki	– wie, czym jest prezentacja multimedialna – otwiera pustą prezentację – wstawia slajdy – wstawia pole tekstowe – zapisuje swoją pracę – korzysta z motywów na karcie Projektowanie – ogląda prezentację
25.	Program do tworzenia prezentacji Power Point. Tworzenie prezentacji	– wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i Obraz online – zapisuje pracę – powiększa, pomniejsza i obraca slajdy – ogląda prezentację
26.	Programowanie. Zabawa kolorami	– używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
27.	Programowanie. Instrukcja warunkowa	– stosuje instrukcję warunkową – używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
28.	Programowanie. Poznajemy program Scratch	– uruchamia program Scratch – wie, do czego służą grupy bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia – zapisuje skrypt – odtwarza animacje – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
29.	Programowanie. Pierwsze kroki	– uruchamia program Scratch – korzysta z grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia

	w programie Scratch	– korzysta z grupy Pióro – stosuje polecenie powtarzaj – zapisuje skrypt – odtwarza animacje – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
30.	To już wiem!	– samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki – korzysta z aplikacji Paint 3D – posługuje się programem Windows Media Player – 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 zadań – pisze programy – steruje obiektem na ekranie komputera