

Wymagania edukacyjne – Edukacja informatyczna – klasa 3
Program nauczania: Gra w kolory – 2024

	1 (niedostateczny)	2 (dopuszczający)	3 (dostateczny)	4 (dobry)	5 (bardzo dobry)	6 (celujący)
BEZPIECZNE KORZYSTANIE Z KOMPUTERA	• Posługuje się myszką i klawiaturą. • Nie rozumie zagrożeń wynikających z nieprawidłowego korzystania z komputera.	• Posługuje się myszką i klawiaturą. • Nie w pełni rozumie zagrożenie dla zdrowia wynikające z nieprawidłowego korzystania z komputera.	• Prawidłowo włącza i wyłącza komputer. • Potrafi posługiwać się myszką i klawiaturą. • Nazywa główne elementy zestawu komputerowego. • Rozumie zagrożenie dla zdrowia wynikające z nieprawidłowego korzystania z komputera.	• Potrafi posługiwać się myszką i klawiaturą. • Nazywa główne elementy zestawu komputerowego. • Podaje przykłady zagrożeń wynikających z nieprawidłowego korzystania z komputera. • Wie, że korzystając z internetu nie należy podawać swojego adresu.	• Sprawnie posługuje się myszką i klawiaturą. • Zna i nazywa główne elementy zestawu komputerowego. • Wie, że długotrwała praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne. • Ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu. • Wie, jak groźne jest uzależnienie od komputera.	• Sprawnie posługuje się myszką i klawiaturą. • Zna i nazywa główne elementy zestawu komputerowego. • Korzysta z opcji stopniowania trudności w programach. • Wie, że długotrwała praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne. • Ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu. • Wie, jak groźne jest uzależnienie od komputera.

	1 (niedostateczny)	2 (dopuszczający)	3 (dostateczny)	4 (dobry)	5 (bardzo dobry)	6 (celujący)
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z KOMPUTERA	Nie opanował podstawowych umiejętności tworzenia projektów graficznych, dokumentów tekstowych oraz samodzielnego korzystania z wybranych programów i gier.	- Z błędami wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania. - Z pomocą nauczyciela wykonuje rysunki, korzystając z wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur. - Pod kierunkiem nauczyciela posługuje się prostymi programami i grami edukacyjnymi.	- Wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania. - Wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur. - Pod kierunkiem nauczyciela posługuje się prostymi programami i grami edukacyjnymi.	- Tworzy ukierunkowane projekty graficzne za pomocą wybranego edytora grafiki, zapisuje je na dysku, dokonuje modyfikacji. - Tworzy proste dokumenty tekstowe, formatuje tekst, zapisuje tekst na dysku. - Posługuje się prostymi programami i grami edukacyjnymi. - Odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.	- Tworzy ukierunkowane projekty graficzne za pomocą wybranego edytora grafiki, zapisuje je na dysku, dokonuje modyfikacji. - Tworzy proste dokumenty tekstowe, formatuje tekst, zapisuje tekst na dysku, dokonuje modyfikacji. - Posługuje się programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania. - Odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.	- Tworzy własne projekty graficzne za pomocą wybranego edytora grafiki, zapisuje je na dysku, dokonuje modyfikacji. - Tworzy proste dokumenty tekstowe, formatuje tekst, zapisuje tekst na dysku, dokonuje modyfikacji. - Samodzielnie posługuje się programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania. - Odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.
KORZYSTANIE Z INTERNETU	Z pomocą nauczyciela korzysta z internetu.	- Z pomocą nauczyciela korzysta z internetu. - Nie zawsze świadomie korzysta z internetu.	- Przegląda strony internetowe o podanym adresie. - Świadomie korzysta z internetu.	- Wyszukuje podane strony internetowe przeznaczone dla dzieci. - Potrafi wpisać adres strony internetowej i wyszukać potrzebne informacje. - Stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, internetu i multimedialnych.	- Wyszukuje strony internetowe przeznaczone dla dzieci (np. stronę swojej szkoły). - Korzysta z wyszukiwarki w pozyskiwaniu wiadomości. - Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, internetu i multimedialnych.	- Wyszukuje strony internetowe przeznaczone dla dzieci (np. stronę swojej szkoły). - Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki w pozyskiwaniu wiadomości. - Doskonale zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, internetu i multimedialnych.