

Wymagania edukacyjne - Klasa III

<p>Bezpieczna praca z komputerem</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera • Zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu • Przypomina sobie elementy budowy komputera
<p>Grafika komputerowa (Paint, Paint 3D, narzędzia graficzne)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Powiększa i pomniejsza obraz korzystając z karty Widok • Zna i potrafi zastosować narzędzie Krzywa (zmiana koloru i grubości) • Obraca i przerzuca obiekty w pionie i w poziomie • Poznaje narzędzie Wycinanie • Potrafi uruchomić aplikację Paint 3D
<p>Pisanie i obsługa klawiatury</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Przypomina sobie skróty klawiszowe Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z • Stosuje klawisze funkcyjne: Enter, Backspace, Delete, Shift, Caps Lock, Tab. • Doskonali umiejętność bezwzrokowego pisanie na klawiaturze
<p>Edycja tekstu (Word)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wstawia i formatuje symbole, dekoracyjny tekst WordArt, obrazki • Wstawia obramowanie strony • Stosuje poziomy i pionowy układ strony oraz zmienić wielkość kartki • Łączy obraz z tekstem • Formatuje tekst w programie Word • Sprawdza pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu • Używa indeksu górnego (np. zapis minut przy godzinach) • Tworzy dokumenty: dyplom, krzyżówkę • Pracuje z tabelą • Pracuje w dwóch programach jednocześnie
<p>Prezentacje multimedialne (PowerPoint)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wstawia slajdy i pole tekstowe • Korzysta z motywów na karcie Projektowanie • Wstawia do slajdu obraz (z komputera lub online), powiększa, pomniejsza i obraca • Przygotowuje prostą prezentację multimedialną
<p>Internet i wyszukiwanie informacji</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zna pojęcia: cyberprzemoc, hejt, netykieta, prawo autorskie, piractwo • Wyszukuje informacje w Internecie korzystając z wyszukiwarki

	<ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje Internet jako źródło wiedzy • Wyszukuje informacje potrzebne do realizacji projektu • Poznaje i obsługuje mapę Google
Zarządzanie plikami i programy dodatkowe	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij • Umie tworzyć i nazywać nowe foldery • Samodzielnie zapisuje plik na Pulpicie • Poznaje elementy pracy z arkuszem kalkulacyjnym, odszukuje adresy komórek
Programowanie	<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia środowisko Scratch i korzysta z bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia • Potrafi zastosować instrukcję warunkową • Zapisuje skrypt i odtwarza animację • Programuje: ruch litery (położenie na płaszczyźnie), akwarium, wiatraczki o zmiennej prędkości • Tworzy proste historyjki i gry

- Formy sprawdzania wiedzy:
- obserwacja,
- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- praca indywidualna,
- praca w parach.