

WYMAGANIA EDUKACYJNE

EDUKACJA INFORMATYCZNA

Klasa III

W klasie trzeciej uczniowie doskonalą umiejętności nabyte w klasie 1 i 2 oraz poszerzają swoją wiedzę i zakres kompetencji poprzez rozszerzenie już znanych zagadnień oraz poznawanie nowych treści.

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER

Uczeń:

- zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera;
- potrafi uruchomić program Windows Media Player (zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem).

EDYTOR GRAFIKI - PAINT

Uczeń:

- powiększa i pomniejsza obraz korzystając z karty Widok;
- zna i potrafi zastosować narzędzia: Krzywa (zmienia kolor i grubość);
- potrafi uruchomić aplikację Paint 3D;
- posługuje się narzędziami: Kształty 2D i 3D, Nalepki (powiększa i zmniejsza, obraca)
- przesuwa obiekty w pionie i w poziomie;
- obraca obiekty w prawo i w lewo;

EDYTOR TEKSTU - WORD

Uczeń:

- potrafi wstawić i sformatować: symbole, dekoracyjny tekst WordArt, obrazki z galerii Obiekt online,
- umie wstawić obramowanie strony,
- potrafi zastosować poziomy i pionowy układ strony oraz zmienić wielkość kartki;
- pracuje w dwóch programach;
- umie łączyć obraz z tekstem;
- potrafi sprawdzić pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu

PROGRAM DO TWORZENIA PREZENTACJI - POWERPOINT

Uczeń:

- wstawia slajdy i pole tekstowe;
- umie skorzystać z motywów na karcie Projektowanie;
- wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze lub Obraz online (powiększa, pomniejsza i obraca);

PROGRAMOWANIE

Uczeń:

- zna i stosuje polecenie: pokoloruj;
- potrafi zastosować instrukcję warunkową;
- poznaje środowisko Scratch (uruchamia program, korzysta z grupy bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, zapisuje skrypt, odtwarza animację)

INTERNET

Uczeń:

- wie czym jest cyberprzemoc i hejt;
- zna zasady netykiety;
- zna terminy: prawo autorskie, piractwo;
- potrafi poszukać informacje w internecie korzystając z wyszukiwarki;