

Wymagania edukacyjne z przedmiotu *edukacja informatyczna* dla klasy III szkoły podstawowej

***Kalejdoskop ucznia. Nowa informatyka* autorstwa E. Stolarczyk**

Edytor grafiki				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia; stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, • uruchamia edytor grafiki, korzystając ze skrótu na Pulpicie • tworzy proste rysunki korzystając z ołówka i domyślnego pędzla; • otwiera aplikację Paint 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia edytor grafiki, korzystając z menu Start; • tworzy komputerowe rysunki, korzystając z poznanych narzędzi malarskich i metod rysowania w edytorze grafiki, • stosuje narzędzie Krzywa korzystając z domyślnych opcji, • z niewielką pomocą zapisuje plik w folderze domyślnym; • posługuje się narzędziami: Pędzel, Ołówek, Gumka, 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z pasków przewijania: pionowego i poziomego; zmienia rozmiar obszaru do rysowania; • koloruje wnętrza figur geometrycznych; • wpisuje krótki tekst do pola tekstowego w obszarze rysunku; • wykonuje operacje na fragmencie rysunku (wycina, kopiuje, wkleja), stosując opcje menu lub skróty klawiaturowe; • przekształca obraz: Przerzuć/Obróć, • stara się stosować inne przydatne skróty klawiaturowe, np. do zapisywania rysunku w pliku; 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie ustala kolor i rozmiar czcionki tekstu wpisywanego do pola tekstowego w obszarze rysunku; • umieszcza pole tekstowe w obszarze do rysowania i wpisuje tekst składający się z kilku wierszy, • zmienia kolor i grubość wygiętych linii, • stosuje sprawnie skróty klawiaturowe; • tworzy rysunki według własnego pomysłu; • samodzielnie otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze klasy; • wykorzystuje Nalepki oraz je obraca, pomniejsza i powiększa 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad bezpiecznego korzystania z komputera; • sprawnie korzysta z narzędzi do rysowania, tworząc rysunki według własnego pomysłu; • wkleja rysunki z miejsca wskazanego przez nauczyciela, • wstawia kształty oraz je powiększa, pomniejsza i obraca

		<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się narzędziami: Pędzel, Ołówek, Gumka, Wypełnij, Kształty, Tekst, Linia, Krzywa 		
Edytor tekstu				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • pisze wyrazy i krótkie zdania, umieszczając je w polu tekstowym w obszarze do rysowania i na slajdzie prezentacji multimedialnej (z pomocą nauczyciela); • uruchamia edytor tekstu; wskazuje w otwartym dokumencie tekstowym wiersz tekstu, margines, kursor tekstowy, kursor myszy zapisuje dokument tekstowy w pliku pod podaną nazwą w folderze wskazanym przez nauczyciela (z pomocą nauczyciela); • wie, jak zmienić kolor i rozmiar czcionki przed napisaniem tekstu i po jego napisaniu; 	<ul style="list-style-type: none"> • pisze wyrazy i krótkie zdania, umieszczając je w polu tekstowym w obszarze do rysowania i na slajdzie prezentacji multimedialnej (z pomocą nauczyciela); • uruchamia edytor tekstu; wskazuje w otwartym dokumencie tekstowym wiersz tekstu, margines, kursor tekstowy, kursor myszy • zna zasadę wstawiania odstępów w tekście; • otwiera dokument tekstowy zapisany w pliku; • wie, jak napisać wielką literę i polską literę; • rozróżnia czcionki z ozdobnikami i bez ozdobników; 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje poprawnie zasadę wstawiania odstępów w tekście; samodzielnie nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze klasy • swobodnie porusza się po krótkim tekście; • poprawia i uzupełnia tekst utworzony w edytorze tekstu; zmienia położenie kursora tekstowego za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; • ponownie zapisuje dokument tekstowy pod tą samą nazwą, w folderze domyślnym; • rozumie, dlaczego po zmianie rozmiaru czcionki może się 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wyszukuje i poprawia błędy w tekście, stosując wielkie oraz polskie litery, • zna i umie wyjaśnić różnice pomiędzy klawiszem Shift oraz Caps Lock, poprawnie w/w stosuje klawisze; • podaje nazwy konkretnych czcionek z ozdobnikami lub bez; • samodzielnie formatuje tekst według wytycznych: kolor, rozmiar i krój czcionki, wyrównanie • porównuje, wykonując ćwiczenia praktyczne, efekty operacji kopiowania i wycinania; 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie pisze własny, krótki tekst w edytorze tekstu (opisując obrazy pokazane na zdjęciach); stosuje poznane zasady pisania tekstu w edytorze tekstu; • samodzielnie odszukuje opcje programu Word potrzebne do wykonania zadania • tworzy samodzielnie nowy dokument tekstowy, opisując obraz widoczny na zdjęciu • potrafi wyjaśnić, czym różnią się efekty wykonania operacji kopiowania od operacji wycinania;

<ul style="list-style-type: none"> • zaznacza fragment tekstu, a następnie zmienia rozmiar i kolor czcionki; ustala rozmiar czcionki przed napisaniem tekstu; • zaznacza fragment tekstu, kopiuje go i wkleja w inne miejsce tego samego dokumentu z pomocą nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje pochYLENIE, pogrubienie i podkreślenie; wyrównuje tekst (do lewej, do prawej, do środka) – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela; • wycina fragment tekstu i wkleja go w inne miejsce korzystając z opcji menu; 	<p>zmienić liczbę wierszy tekstu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co to znaczy, że kolor i rozmiar czcionki określone są domyślnie • samodzielnie zaznacza fragment tekstu, kopiuje go i wkleja w inne miejsce tego samego dokumentu korzystając z menu i skrótów klawiaturowych; 		
Internet				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia przeglądarkę internetową i w otwartym oknie programu wskazuje pasek adresu; • otwiera stronę internetową o podanym przez nauczyciela adresie; • przegląda stronę internetową, klikając elementy aktywne (czasem z pomocą nauczyciela); 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje konkretne informacje na stronie internetowej o podanym przez nauczyciela adresie; • przechodzi do strony następnej i poprzedniej; wraca do strony głównej; • wie, że Internet niesie ze sobą również zagrożenia (m.in. wynikające z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych); 	<ul style="list-style-type: none"> • próbuje samodzielnie określić, czym jest Internet i jakie informacje można w nim znaleźć; • wymienia kilka usług internetowych; • opisuje zawartość strony internetowej o podanym adresie; 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie szukać konkretnych informacji na stronie o podanym adresie • podaje przykłady zagrożeń internetowych; 	<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukuje informacje na stronach internetowych o adresach podanych przez nauczyciela, • dyskutuje na temat danych, jakie można podawać na stronie internetowej i uzasadnia swoje zdanie;

	• wie, co to jest nick;			
Multimedia				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wykonuje prostą prezentację komputerową na zadany temat (składającą się z kilku slajdów); umieszcza na slajdach krótkie napisy; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe slajdy do prezentacji, korzystając z gotowych układów slajdów, i umieszcza na slajdach obrazy zapisane w plikach (z częściową pomocą nauczyciela); • zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> • ustala tło slajdu; • dodaje proste animacje na elementy umieszczone na slajdzie; • zmienia rozmiar i kolor czcionki napisów umieszczonych na slajdach; • zapisuje prezentację w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi utworzyć prezentację na wybrany temat składającą się z kilku slajdów; • wprowadza napisy (kilkowyrazowe) do pola tekstowego • otwiera prezentację zapisaną wcześniej w pliku i uzupełnia ją, dodając nowe slajdy, na których umieszcza obrazy (zdjęcia, rysunki) zapisane w plikach; 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi zastosować podstawowe zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, m.in. wybrać czytelny rozmiar czcionki, odpowiednio dobrać kolory tła i czcionki, prawidłowo rozmieścić poszczególne elementy na slajdzie; • gromadzi materiały (obrazy, teksty) potrzebne do przygotowania prezentacji, m.in. samodzielnie przygotowuje rysunki i opisy
Programowanie				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> • używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec 	<ul style="list-style-type: none"> • używa strzałek ruchu • pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> • steruje robotem lub innym obiektem na ekranie 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje instrukcję warunkową • rysuje własnego duszka, korzystając z 	<ul style="list-style-type: none"> • pisze rozbudowany program na który składają się polecenia ruchu oraz instrukcje warunkowe,

<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia program Scratch i umieszcza polecenia języka Scratch w obszarze roboczym; • tworzy prosty program i uruchamia go • zmienia tło sceny; • otwiera plik w programie Scratch, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą • dodaje nowego duszka do sceny; • duplikuje duszki razem z ich skryptami; 	<ul style="list-style-type: none"> • usuwa błędnie umieszczone bloczki, • umieszcza więcej duszków na scenie; • układa polecenia dla duszka, tworząc proste programy w języku Scratch, w którym duszki zmieniają kostiumy; • zapisuje program w pliku; • umieszcza kilka duszków na scenie i tworzy skrypty dla każdego duszka; • modyfikuje kostiumy duszka, korzystając z edytora graficznego programu Scratch, • tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania poleceń; 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje kilka tła do programu, pisze skrypt dla sceny, animując tła, • samodzielnie sprawdza działanie wybranych poleceń języka Scratch, • usuwa duszki, • w programach stosuje polecenia powtarzania określoną liczbę i nieskończenie wiele razy, zna różnicę pomiędzy tymi dwoma pętlami; 	<p>edytora graficznego programu Scratch;</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje trudniejsze zadania, korzystając z możliwości powtarzania poleceń • rysuje własne tła i tworzy programy wykorzystując animację tła; 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie odkrywa dodatkowe możliwości programy Scratch; • posługuje się programem Scratch, projektując samodzielnie zadania i je rozwiązując;
--	--	---	--	--