

Wymagania edukacyjne – informatyka klasa III

	Temat	Oczekiwane efekty
I PÓŁROCZE		
1.	Znam zasady pracy przy komputerze	<ul style="list-style-type: none"> – zna zagrożenia zdrowotne i społeczne związane z pracą przy komputerze – zna zasady obowiązujące w pracowni komputerowej podczas pracy przy komputerze i ich przestrzega - stosuje się do netykiety obowiązującej w Internecie
2.	Piszemy rymowanki o szkole. Zmieniamy kolor i wielkość czcionki	<ul style="list-style-type: none"> - redaguje prosty tekst - formatuje tekst - sprawdza pisownię i gramatykę - wstawia obrazy online do tekstu - wstawia i uzupełnia tabelę, - zapisać i odtwarza efekty pracy – zna znaki interpunkcyjne znajdujące się na klawiaturze - zapisuje swoją pracę w folderze - używa narzędzia Numerowanie oraz Punktory
3.	Redagujemy ogłoszenie	<ul style="list-style-type: none"> - stosuje narzędzie Interlinia, Data i godzina
4.	Ilustrujemy baśnie	<ul style="list-style-type: none"> - zmienia wygląd elementów graficznych - korzysta z edytora grafiki Paint: rysuje, kopiuje, wkleja, wycina, zmniejsza i powiększa elementy rysunku
5.	Tworzymy wizytówki	<ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje pole tekstowe - drukuje swoją pracę i artykuł z Internetu
6.	Zapisujemy informacje o lesie	<ul style="list-style-type: none"> - redaguje prosty tekst - sprawdza pisownię i gramatykę - wstawia obrazy online do tekstu - wstawia i uzupełnia tabelę, - zapisać i odtwarza efekty pracy – zna znaki interpunkcyjne znajdujące się na klawiaturze - zapisuje swoją pracę w folderze - używa narzędzia Numerowanie oraz Punktory
7.	Znamy tabliczkę mnożenia	<ul style="list-style-type: none"> - wstawia tabelę - formatuje tabelę
8.	Tworzymy słownik angielsko-polski	<ul style="list-style-type: none"> - wstawia obrazki do tabeli
9.	Planujemy zajęcia dodatkowe	<ul style="list-style-type: none"> - uzupełnia tabelę
10.	Wykonujemy kartkę świąteczną	<ul style="list-style-type: none"> - zaznacza elementy rysunku
11.	Układamy obrazki z figur	<ul style="list-style-type: none"> - stosuje narzędzia Przerzuć i Obróć
12.	Bawimy się różnymi kształtami w programie Word	<ul style="list-style-type: none"> - stosuje narzędzia programu Word - wie, co to jest piktogram - zmienia kolor wypełnienia i kolor konturu

13.	Łączymy grafikę z tekstem	<ul style="list-style-type: none"> - łączy grafikę z tekstem - wykonuje kompozycje graficzne w programie Paint i Paint3D
14.	Znamy zalety i wady Internetu	<ul style="list-style-type: none"> - zna zalety Internetu - zna wady Internetu - wie, co to jest sieć Internet - wyszukuje informacje w sieci - zna zasady obowiązujące w Internecie i zagrożenia wynikające z korzystania z Internetu - stosuje się do netykiety obowiązującej w Internecie
II PÓŁROCZE		
15.	Internet źródłem informacji	<ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje informacje w Internecie - zna rodzaje przeglądarek internetowych - zna rodzaje wyszukiwarek internetowych - stosuje się do netykiety obowiązującej w Internecie - wie, że artykuły kopiowane z Internetu są chronione prawem autorskim <ul style="list-style-type: none"> – zapisuje pod artykułem skopiowanym z Internetu, kto jest jego autorem lub jakie jest źródło tej informacji
16.	Wykonujemy obliczenia matematyczne i kalendarzowe	<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje obliczenia za pomocą programu Kalkulator - rozwiązuje zadania matematyczne
17.	Poznajemy program PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> - zna narzędzia programu PowerPoint - wykonuje prezentacje multimedialne – rozumie znaczenie pojęcia algorytm
18.	Obrazkowa mapa pogody w programie PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje obrazkową mapę pogody w programie PowerPoint
19.	Animacje w prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> - wprowadza animacje tekstów i obrazów do prezentacji multimedialnej
20.	Zasady tworzenia prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> - poznaje zasady tworzenia prezentacji - wie, co to jest autoprezentacja
21.	Prezentacja multimedialna	<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje prezentację na temat swojego hobby
22.	Kodowanie i programowanie	<ul style="list-style-type: none"> - przygotowuje się do kodowania i programowania - wie, co to jest pętla
23.	Programowanie z użyciem pętli w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> - programuje z użyciem pętli w programie Scratch - wie, co to jest programowanie wizualne - we współpracy z rówieśnikami planuje sekwencje poleceń sterujących obiektem na ekranie komputera <ul style="list-style-type: none"> – tworzy skrypty w środowisku Scratch według podanej instrukcji
24.	Rysowanie w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy programy z rysowaniem w programie Scratch - wie, czym się różni od siebie kwadrat i prostokąt
25.	Sterowanie duszkiem	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jak sterować duszkiem w programie Scratch
26.	Wakacje tuż tuż!	<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje obrazki w programie Scratch

		<ul style="list-style-type: none">- pisze teksty w programie Word- wykonuje prezentację multimedialną w programie Scratch
27.	Sprawdzamy i utrwalamy	<ul style="list-style-type: none">- sprawdza i utrwala swoją wiedzę i umiejętności