

### Wymagania edukacyjne z Informatyki w klasie III

Lp.	T e m a t y	Poziom bardzo niski wyrażony cyfrą 1	Poziom niski wyrażony cyfrą 2	Poziom dostateczny wyrażony cyfrą 3	Poziom dobry wyrażony cyfrą 4	Poziom wysoki wyrażony cyfrą 5	Poziom bardzo wysoki wyrażony cyfrą 6
		Uczeń nie spełnia poniższych wymagań	Uczeń ma duże trudności ze spełnieniem wymagań, potrzebuje częstej pomocy nauczyciela.	Uczeń często ma trudności ze spełnieniem poniższych wymagań, czasami potrzebuje pomocy nauczyciela	Uczeń zazwyczaj spełnia poniższe wymagania, czasami ma problemy	Uczeń spełnia poniższe wymagania, sporadycznie ma niewielkie trudności	Uczeń spełnia poniższe wymagania
1.	W p r o w a d z e n i e . P r z y p o	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera</li> <li>– zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera</li> <li>– przyjmuje prawidłową pozycję ciała podczas pracy z komputerem</li> <li>– nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>– samodzielnie tworzy folder i zapisuje swoją pracę</li> </ul>					

	m n i e n i e w i a d o m o ś c i	
2.	E d y t o r g r a f i k i. P o w i ę k s	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z opcji: <b>Powiększ, Pomniejsz, 100%, Pełny ekran</b>, na karcie <b>Widok</b></li> <li>– korzysta z klawisza <b>Esc</b></li> <li>– pomniejsza i powiększa obraz za pomocą suwaka oraz narzędzia <b>Lupa</b></li> </ul>

	z a n i e , p o m n i e j s z a n i e	
3.	E d y t o r g r a f i k i. <b>K</b> <b>r</b> <b>z</b> <b>y</b> <b>w</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się narzędziem <b>Krzywa</b> z grupy <b>Kształty</b> edytora grafiki</li> <li>– zmienia kolor i grubość wygiętych linii</li> <li>– zapisuje swoją pracę</li> </ul>

	<b>a</b>	
4.	E d y t o r g r a f i k i. <b>P</b> r z e r z u ć w  <b>p</b> i o n i e . <b>P</b> r z e r z	<ul style="list-style-type: none"> <li>– przesuwa elementy w pionie i w poziomie</li> <li>– wykonuje symetryczne obrazki</li> <li>– stosuje polecenia: <b>Kopiuj, Wklej</b></li> <li>– wykorzystuje przycisk <b>Cofnij</b></li> </ul>

	u ć w  P o z i o m i e	
5.	E d y t o r g r a f i k i. O b r ó ć	<ul style="list-style-type: none"> <li>– obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 180°</li> <li>– stosuje polecenia: <b>Kopiuj, Wklej</b></li> <li>– wykorzystuje przycisk <b>Cofnij</b></li> <li>– korzysta z opcji <b>Zaznaczenie dowolnego kształtu</b></li> <li>– stosuje <b>Zaznaczenie przezroczyste</b></li> </ul>
6.	E d y t o r g	<ul style="list-style-type: none"> <li>– otwiera aplikację <b>Paint 3D</b></li> <li>– posługuje się narzędziami: <b>Pędzel, Ołówek, Gumka, Wypelnij, Kształty, Tekst, Linia, Krzywa</b></li> <li>– zapisuje wykonane prace</li> </ul>

r  
a  
f  
f  
i  
k  
i.  
**P**  
a  
i  
n  
t  
3  
**D**  
.  
P  
ę  
d  
z  
l  
e  
.  
**K**  
s  
z  
t  
a  
l  
t  
y  
2  
**D**  
.  
T  
e  
k  
s  
t

7.	E d y t o r g r a f i k i. P a i n t 3 D .N a l e p k i. K s z t a ł t y 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje <b>Nalepki</b> oraz je obraca, pomniejsza i powiększa</li> <li>– zatwierdza wykonaną pracę</li> <li>– wstawia kształty oraz je powiększa, pomniejsza i obraca</li> </ul>
----	---	--

	<b>D</b>	
8.	E d y t o r g r a f i k i. <b>W</b> <b>k</b> <b>l</b> <b>e</b> <b>j</b> <b>z</b> ...	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje prace zapisane w komputerze – wkleja je do innego dokumentu</li> <li>– wykorzystuje klawisz <b>Enter</b> do otwierania prac</li> <li>– zapisuje zmiany w dokumencie</li> </ul>
9.	T o j u ż w i e m !	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>– samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> <li>– wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac</li> <li>– zapisuje prace w swoim folderze</li> <li>– współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami</li> <li>– prezentuje swoje prace</li> </ul>



10.	E d y t o r t e k s t u . P r z y p o m n i e n i e w i a d o m o ś c i	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy edytor tekstu</li> <li>– pisze polskie znaki diakrytyczne</li> <li>– usuwa litery, wyrazy i całe zdania</li> <li>– stosuje w tekście wyróżnienia</li> <li>– zmienia rozmiar i kolor czcionki</li> <li>– tworzy listę punktowaną</li> <li>– wyrównuje tekst</li> </ul>
-----	--	--

11.	E d y t o r t e k s t u . <b>O b i e k t W o r d A r t</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia ozdobny tekst</li> <li>– przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst</li> <li>– stosuje efekty tekstowe</li> </ul>
12.	E d y t o r t e k s t	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia gotowe kształty</li> <li>– wypełnia kształty kolorem</li> <li>– powiększa i pomniejsza kształty</li> <li>– przesuwa kształty na dowolne miejsce</li> </ul>

	u . <b>K</b> s z t a ł t y	
13.	E d y t o r t e k s t u . <b>S</b> y m b o ł	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia symbole</li> <li>– zastępuje wyrazy symbolami</li> <li>– powiększa symbole</li> <li>– zmienia kolor symboli</li> </ul>
14.	E d y t o r t e	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje obrazy zapisane w komputerze</li> <li>– wstawia do dokumentu obrazy zapisane w komputerze</li> <li>– obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy</li> </ul>

	k s t u . <b>O</b> b r a z y	
15.	E d y t o r t e k s t u . <b>O</b> b r a z y o n l i n e	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z galerii <b>Obrazy online</b></li> <li>– wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii <b>Obrazy online</b></li> <li>– obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy</li> <li>– zapisuje pobraną grafikę</li> </ul>
16.	E	– wykorzystuje przyciski: <b>Minimalizuj</b> i <b>Maksymalizuj</b>

	d y t o r t e k s t u . Ł ą c z e n i e o b r a z u z t e k s t e m	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z paska zadań</li> <li>– kopiuje obraz z pliku graficznego i przenosi go do pliku tekstowego</li> <li>– łączy obraz z tekstem</li> <li>– stosuje zawijanie tekstu</li> </ul>
17.	E d y	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje obramowanie strony</li> <li>– stosuje poziomy i pionowy układ strony</li> <li>– zmienia wielkość kartki</li> </ul>

	t o r t e k s t u . <b>O</b> b r a m o w a n i e s t r o n y . <b>O</b> r i e n t a c j	– zapisuje pliki tekstowe
--	---	---------------------------

	<b>a</b>	
18.	E d y t o r t e k s t u . S ł o w n i k	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pisze i formatuje tekst w edytorze tekstu</li> <li>– posługuje się słownikiem komputerowym</li> <li>– posługuje się słownikiem synonimów</li> <li>– posługuje się klawiszami: <b>Backspace</b> i <b>Delete</b></li> </ul>
19.	P r a c a w  d w ó c h p r o g	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z przycisków: <b>Minimalizuj</b> i <b>Maksymalizuj</b></li> <li>– korzysta z paska zadań</li> <li>– pracuje w dwóch programach</li> <li>– kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego</li> </ul>

	r a m a c h	
20.	T o j u ż w i e m !	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami edytora tekstu</li> <li>– samodzielnie posługuje się poznanymi klawiszami w edytorze tekstu</li> </ul>
21.	I n t e r n e t. W y s z u k i w a n i e i	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka (Google)</li> <li>– zna terminy: prawo autorskie, piractwo</li> </ul>



	n f o r m a c j i	
22.	I n t e r n e t. Z a s a d y z a c h o w a n i a	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zna zasady netykiety</li> <li>– wie, czym jest cyberprzemoc</li> <li>– zna telefon zaufania dla dzieci</li> <li>– wie, czym jest hejt</li> <li>– otwiera strony o podanym adresie</li> <li>– nawiguje po stronach WWW</li> </ul>
23.	O d t w	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program <b>Windows Media Player</b></li> <li>– zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem</li> <li>– odtwarza pliki muzyczne i wideo</li> <li>– słucha muzyki</li> </ul>

a  
r  
z  
a  
c  
z  
m  
u  
l  
t  
i  
m  
e  
d  
i  
a  
l  
n  
y  
.  
**W**  
**i**  
**n**  
**d**  
**o**  
**w**  
**s**  
**M**  
**e**  
**d**  
**i**  
**a**  
**P**  
**l**  
**a**  
**y**  
**e**

– ogląda filmy  
– wykonuje piosenki do podkładu muzycznego

	<b>r</b>	
24.	P r o g r a m d o t w o r z e n i a p r e z e n t a c j i. <b>P</b> <b>o</b> <b>w</b> <b>e</b> <b>r</b> <b>P</b> <b>o</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym jest prezentacja multimedialna</li> <li>– otwiera pustą prezentację</li> <li>– wstawia slajdy</li> <li>– wstawia pole tekstowe</li> <li>– zapisuje swoją pracę</li> <li>– korzysta z motywów na karcie <b>Projektowanie</b></li> <li>– ogląda prezentację</li> </ul>

	i n t . P i e r w s z e k r o k i.	
25.	P r o g r a m  d o t w o r z e n i a p	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i <b>Obraz online</b></li> <li>– zapisuje pracę</li> <li>– powiększa, pomniejsza i obraca slajdy</li> <li>– ogląda prezentację</li> </ul>

r  
e  
z  
e  
n  
t  
a  
c  
j  
i.  
**P  
o  
w  
e  
r  
P  
o  
i  
n  
t**  
.  
T  
w  
o  
r  
z  
e  
n  
i  
e  
p  
r  
e  
z  
e  
n  
t

	a c j i	
26.	P r o g r a m o w a n i e . Z a b a w a k o l o r a m i	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li> <li>– steruje robotem lub innym obiektem na ekranie</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>
27.	P r o g r	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje instrukcję warunkową</li> <li>– używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li> <li>– steruje robotem lub innym obiektem na ekranie</li> </ul>

	a m o w a n i e . I n s t r u k c j a w r u n k o w a	– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
28.	P r o g r a m o w	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program <b>Scratch</b></li> <li>– wie, do czego służą grupy bloków: <b>Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia</b></li> <li>– zapisuje skrypt</li> <li>– odtwarza animacje</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>

	a n i e . P o z n a j e m y p r o g r a m S c r a t c h	
29.	P r o g r a m o w	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program <b>Scratch</b></li> <li>– korzysta z grupy bloków, np. <b>Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia</b></li> <li>– korzysta z grupy <b>Pióro</b></li> <li>– stosuje polecenie <b>powtarzaj</b></li> <li>– zapisuje skrypt</li> <li>– odtwarza animacje</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>



	a n i e . P i e r w s z e k r o k i w  p r o g r a m i e S c r a t c h	
30.	T	– samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki

o j u ż w i e m !	<ul style="list-style-type: none"><li>– korzysta z aplikacji <b>Paint 3D</b></li><li>– posługuje się programem <b>Windows Media Player</b></li><li>– zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li><li>– wie, czym jest i do czego służy przeglądarka internetowa</li><li>– posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami</li><li>– wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań</li><li>– pisze programy</li><li>– steruje obiektem na ekranie komputera</li></ul>
---	--