

# Wymagania edukacyjne

## Edukacja informatyczna kl.3

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych (ocena opisowa)  
z przedmiotu edukacja informatyczna.

<b>Lp.</b>	<b>Tematy</b>	<b>Poziom bardzo niski wyrażony cyfrą 1</b>	<b>Poziom niski wyrażony cyfrą 2</b>	<b>Poziom dostateczny wyrażony cyfrą 3</b>	<b>Poziom dobry wyrażony cyfrą 4</b>	<b>Poziom wysoki wyrażony cyfrą 5</b>	<b>Poziom bardzo wysoki wyrażony cyfrą 6</b>
		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

## I PÓŁROCZE

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznej oceny (ocena opisowa) za I półrocze

1.	Wprowadzenie. Przypomnienie wiadomości.	<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>
2.	Edytor grafiki. Powiększanie, pomniejszanie.	<ul style="list-style-type: none"><li>– korzysta z opcji: Powiększ, Pomniejsz, 100%, Pełny ekran, na karcie Widok,</li><li>– korzysta z klawisza Esc,</li><li>– pomniejsza i powiększa obraz za pomocą suwaka oraz narzędzia Lupa</li></ul>
3.	Edytor grafiki. Krzywa.	<ul style="list-style-type: none"><li>– posługuje się narzędziem Krzywa z grupy Kształty edytora grafiki,</li><li>– zmienia kolor i grubość wygiętych linii,</li><li>– zapisuje swoją pracę</li></ul>
4.	Edytor grafiki. Przerzuc w pionie, przerzuc w poziomie.	<ul style="list-style-type: none"><li>– przerzuca elementy w pionie i w poziomie,</li><li>– wykonuje symetryczne obrazki,</li><li>– stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej,</li><li>– wykorzystuje przycisk Cofnij</li></ul>

5.	Edytor grafiki. Obróć.	<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: Kopiuj, Wklej,</li> <li>– wykorzystuje przycisk Cofnij,</li> <li>– korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu,</li> <li>– stosuje Zaznaczenie przezroczyste</li> </ul>
6.	Edytor grafiki. Paint 3D. Pędzle. Kształty2D.Tekst.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– otwiera aplikację Paint 3D,</li> <li>– posługuje się narzędziami: Pędzel, Ołówek, Gumka ,Wypełnij, Kształty, Tekst, Linia, Krzywa,</li> <li>– zapisuje wykonane prace</li> </ul>
7.	Edytor grafiki. Paint 3D. Nalepki. Kształty 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje Nalepki oraz je obraca, pomniejsza i powiększa,</li> <li>– zatwierdza wykonaną pracę,</li> <li>– wstawia kształty oraz je powiększa, pomniejsza i obraca</li> </ul>
8.	Edytor grafiki. Wklej z ...	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje prace zapisane w komputerze – wkleja je do innego dokumentu,</li> <li>– wykorzystuje klawisz Enter do otwierania prac,</li> <li>– zapisuje zmiany w dokumencie</li> </ul>
9.	To już wiem!	<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.	Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości.	<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> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje w tekście wyróżnienia,</li> <li>– zmienia rozmiar i kolor czcionki,</li> <li>– tworzy listę punktowaną,</li> <li>– wyrównuje tekst</li> </ul>
11.	Edytor tekstu. Obiekt Word Art.	<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.	Edytor tekstu. Kształty.	<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>
13.	Edytor tekstu. Symbol.	<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.	Edytor tekstu. Obrazy.	<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>
15.	Edytor tekstu. Obrazy online.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z galerii Obrazy online,</li> <li>– wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii Obrazy online,</li> <li>– obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy,</li> <li>– zapisuje pobraną grafikę</li> </ul>

## II PÓŁROCZE

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznej oceny (ocena opisowa) za II półrocze

16.	Edytor tekstu. Łączenie obrazu z tekstem.	<ul style="list-style-type: none"><li>– wykorzystuje przyciski: Minimalizuj i Maksymalizuj,</li><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.	Edytor tekstu Obramowanie. strony. Orientacja.	<ul style="list-style-type: none"><li>– stosuje obramowanie strony,</li><li>– stosuje poziomy i pionowy układ strony,</li><li>– zmienia wielkość kartki,</li><li>– zapisuje pliki tekstowe</li></ul>
18.	Edytor tekstu. Słownik.	<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: Backspace i Delete</li></ul>
19.	Praca w dwóch programach.	<ul style="list-style-type: none"><li>– korzysta z przycisków: Minimalizuj i Maksymalizuj,</li><li>– korzysta z paska zadań,</li><li>– pracuje w dwóch programach,</li><li>– kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego</li></ul>
20.	To już wiem!	<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.	Internet. Wyszukiwanie informacji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy przeglądarka, a do czego</li> <li>– wyszukiwarka (Google),</li> <li>– zna terminy: prawo autorskie, piractwo</li> </ul>
22.	Internet. Zasady zachowania.	<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.	Odtwarzacz multimedialny Windows Media Player.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program Windows Media Player,</li> <li>– zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem,</li> <li>– odtwarza pliki muzyczne i wideo,</li> <li>– słucha muzyki,</li> <li>– ogląda filmy,</li> <li>– wykonuje piosenki do podkładu muzycznego</li> </ul>
24.	Program do tworzenia prezentacji Power Point. Pierwsze kroki.	<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 Projektowanie</li> <li>– ogląda prezentację</li> </ul>

25.	Program do tworzenia prezentacji Power Point. Tworzenie prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i Obraz online,</li> <li>– zapisuje pracę,</li> <li>– powiększa, pomniejsza i obraca slajdy,</li> <li>– ogląda prezentację</li> </ul>
26.	Programowanie. Zabawa kolorami.	<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.	Programowanie. Instrukcja warunkowa.	<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> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>
28.	Programowanie. Poznajemy program Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program Scratch,</li> <li>– wie, do czego służą grupy bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia,</li> <li>– zapisuje skrypt,</li> <li>– odtwarza animacje,</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>

29.	Programowanie. Pierwsze kroki w programie Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program Scratch,</li> <li>– korzysta z grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia,</li> <li>– korzysta z grupy Pióro,</li> <li>– stosuje polecenie powtarzaj,</li> <li>– zapisuje skrypt,</li> <li>– odtwarza animacje,</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>
30.	To już wiem!	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki,</li> <li>– korzysta z aplikacji Paint 3D,</li> <li>– posługuje się programem Windows Media Player,</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>

**Na ocenę śródroczną (ocena opisowa) obowiązują wymagania edukacyjne na dane półrocze.**

**Na ocenę roczną (ocena opisowa) obowiązują wymagania edukacyjne z pierwszego i drugiego półrocza.**

**Wymagania edukacyjne z pierwszego i drugiego półrocza są niezbędne do otrzymania przez ucznia rocznej oceny klasyfikacyjnej (ocena opisowa) z przedmiotu edukacja informatyczna.**