

Wymagania edukacyjne z przedmiotu edukacja informatyczna dla uczniów klasy III.

1. Zaawansowana obsługa komputera i urządzeń peryferyjnych

- Posługiwanie się klawiaturą z większą biegłością: pisanie prostych zdań i tekstów, korzystanie z funkcji klawiatury takich jak skróty klawiaturowe (np. Ctrl+C, Ctrl+V).
- Obsługa urządzeń peryferyjnych, takich jak drukarka, skaner, mikrofon, kamera internetowa.
- Tworzenie, zapisywanie, otwieranie i organizowanie plików w folderach na komputerze.

2. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność w sieci

- Zrozumienie pojęcia prywatności w internecie i konieczności ochrony danych osobowych.
- Rozpoznawanie zagrożeń związanych z korzystaniem z internetu (np. cyberprzemoc, nieodpowiednie treści) i wiedza, jak reagować w takich sytuacjach.
- Zasady netykiety – odpowiednie i kulturalne zachowanie w komunikacji online.

3. Praca z programami użytkowymi

- Tworzenie i edytowanie dokumentów tekstowych w bardziej zaawansowany sposób: wstawianie obrazków, formatowanie tekstu (zmiana czcionki, kolorów, wyrównanie tekstu).
- Tworzenie prostych prezentacji multimedialnych z użyciem slajdów, obrazków i tekstu (np. w programie PowerPoint lub podobnym).
- Używanie arkusza kalkulacyjnego do prostych obliczeń i tworzenia tabel.

4. Podstawy programowania i algorytmiki

- Tworzenie prostych programów i animacji w środowiskach wizualnych (np. Scratch) z użyciem pętli, warunków, zmiennych.
- Rozwiązywanie problemów przy użyciu algorytmów, układanie i testowanie prostych algorytmów w grach i aplikacjach edukacyjnych.
- Wprowadzenie do pojęcia debugowania – wykrywanie i poprawianie błędów w prostych programach.

5. Rozwijanie umiejętności korzystania z internetu

- Wyszukiwanie informacji w internecie z użyciem przeglądarki i podstawowych narzędzi wyszukiwania (np. Google).
- Rozumienie, jak odróżniać wiarygodne źródła informacji od tych mniej pewnych.
- Korzystanie z edukacyjnych stron internetowych i platform e-learningowych do nauki i rozwijania zainteresowań.

6. Współpraca i komunikacja cyfrowa

- Praca w grupach nad projektami komputerowymi, współtworzenie dokumentów, prezentacji lub prostych gier.
- Korzystanie z narzędzi komunikacji cyfrowej (np. e-mail, czat klasowy) w celu wymiany informacji i współpracy przy zadaniach.

- Utrwalanie zasad netykiety podczas komunikacji w środowisku online.

7. Kreatywne wykorzystanie technologii

- Tworzenie prostych prac graficznych, projektów multimedialnych i dokumentów, które łączą różne elementy (tekst, obraz, dźwięk).
- Eksperymentowanie z prostymi narzędziami do edycji audio i wideo, tworzenie krótkich filmów czy nagrań dźwiękowych.
- Używanie aplikacji i narzędzi edukacyjnych do realizacji własnych pomysłów i projektów.