

WYMAGANIA PROGRAMOWE Z INFORMATYKI

dla klasy III

SZKOŁY PODSTAWOWEJ

(opracowane na podstawie programu nauczania Ewy Stolarczyk „Gra w kolory. - JUKA” - zmodyfikowany)

DLA I ETAPU KSZTAŁCENIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ)

Nr podstawy	Treść podstawy	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe
VII 1.3	VII 1.3: Uczeń rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmu.	Powtarza wiadomości z II klasy.	Zastosowuje wcześniejsze wiadomości w nowych kontekstach.
VII 3.1	VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi.	Rozpoznaje podstawowe elementy komputera.	Opisuje ich funkcje i zastosowania.
VII 3.3	VII 3.3: Uczeń korzysta z zasobów internetowych i prostych aplikacji.	Potrafi znaleźć miejsce na mapie.	Korzysta z różnych funkcji mapy, np. Street View.
VII 2.2, 2.3	VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką. VII 2.3: Uczeń zapisuje efekty swojej pracy w określonym miejscu.	Korzysta z narzędzi Wycinanie, kopiowania i wklejania.	Stosuje skróty w różnych programach.
VII 3.1, 3.2	VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi. VII 3.2: Uczeń rozpoznaje działanie urządzenia w kontekście oprogramowania.	Poznaje zabytki przy pomocy programu edukacyjnego.	Prezentuje informacje w formie projektu.
VII 1.2, 1.3	VII 1.2: Uczeń tworzy sekwencje poleceń dla osiągnięcia celu. VII 1.3: Uczeń rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące	Tworzy prostą sekwencję kodu blokowego.	Tworzy alternatywne ścieżki z warunkami.

	do odkrywania algorytmu.		
VII 3.2, 3.3, 5.2, 5.3	VII 3.2: Uczeń rozpoznaje działanie urządzenia w kontekście oprogramowania. VII 3.3: Uczeń korzysta z zasobów internetowych i prostych aplikacji. VII 5.2: Uczeń rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania w sieci. VII 5.3: Uczeń przestrzega zasad bezpieczeństwa i ochrony danych osobowych.	Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa.	Rozpoznaje zagrożenia i wie, jak reagować.
VII 5.3	VII 5.3: Uczeń przestrzega zasad bezpieczeństwa i ochrony danych osobowych.	Zna pojęcie danych osobowych.	Stosuje zasady ochrony danych w praktyce.
VII 5.3	VII 5.3: Uczeń przestrzega zasad bezpieczeństwa i ochrony danych osobowych.	Wie, że informacje w internecie mogą być nieprawdziwe.	Weryfikuje informacje z różnych źródeł.
VII 2.2	VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką.	Tworzy dyplom w edytorze tekstu.	Stosuje formatowanie i dodaje grafikę.
VII 2.2	VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką.	Tworzy prosty komiks z obrazkami i tekstem.	Dodaje dymki, efekty graficzne, zachowuje spójność.
VII 1.1, 1.2, 1.3	VII 1.1: Uczeń układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia. VII 1.2: Uczeń tworzy sekwencje poleceń dla osiągnięcia celu. VII 1.3: Uczeń rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmu.	Tworzy prostą animację w Scratchu.	Używa pętli i zdarzeń do sterowania animacją.

VII 3.1	VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi.	Zmienia położenie obiektu na ekranie.	Tworzy animacje z kontrolą pozycji.
VII 1.2, 2.1, 3.1	VII 1.2: Uczeń tworzy sekwencje poleceń dla osiągnięcia celu. VII 2.1: Uczeń programuje wizualnie proste sytuacje lub historyjki. VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi.	Tworzy animację obrotu obiektu.	Kontroluje szybkość animacji w zależności od danych wejściowych.
VII 3.1, 3.2, 4.1	VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi. VII 3.2: Uczeń rozpoznaje działanie urządzenia w kontekście oprogramowania. VII 4.1: Uczeń współpracuje z innymi w środowisku cyfrowym.	Przygotowuje prezentację z tekstem i grafiką.	Tworzy logiczne slajdy, dodaje animacje.
VII 3.1, 3.2, 4.1	VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi. VII 3.2: Uczeń rozpoznaje działanie urządzenia w kontekście oprogramowania. VII 4.1: Uczeń współpracuje z innymi w środowisku cyfrowym.	Zna funkcje programu do prezentacji.	Stosuje różne układy slajdów i motywy.
VII 2.2, 2.3	VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką. VII 2.3: Uczeń zapisuje efekty swojej pracy w określonym miejscu.	Tworzy tabelę w dokumencie tekstowym.	Formatuje komórki i dodaje dane.

VII 2.2	VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką.	Stosuje indeks górny do zapisu godzin.	Rozróżnia zapis liczbowy i tekstowy.
VII 2.2, 2.3	VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką. VII 2.3: Uczeń zapisuje efekty swojej pracy w określonym miejscu.	Rozpoznaje komórki i wypełnia je danymi.	Odnajduje komórki po adresie i formatuje je.
VII 2.3, 2.2, 3.3	VII 2.3: Uczeń zapisuje efekty swojej pracy w określonym miejscu. VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką. VII 3.3: Uczeń korzysta z zasobów internetowych i prostych aplikacji.	Wyszukuje informacje w Google.	Porównuje źródła, wybiera wiarygodne.
VII 2.3, 2.2, 3.3	VII 2.3: Uczeń zapisuje efekty swojej pracy w określonym miejscu. VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką. VII 3.3: Uczeń korzysta z zasobów internetowych i prostych aplikacji.	Formatuje tekst: czcionka, kolor, rozmiar.	Tworzy estetyczne i spójne dokumenty.
VII 1.1, 1.2, 1.3, 3.1	VII 1.1: Uczeń układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia. VII 1.2: Uczeń tworzy sekwencje poleceń dla osiągnięcia celu. VII 1.3: Uczeń rozwiązuje	Rozwiązuje proste łamigłówki.	Tworzy własne zagadki i strategie rozwiązywania.

	zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmu. VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi.		
VII 2.1, 1.3, 3.1	VII 2.1: Uczeń programuje wizualnie proste sytuacje lub historyjki. VII 1.3: Uczeń rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmu. VII 3.1: Uczeń posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi.	Programuje reakcję na klawisze.	Tworzy animacje z klonowaniem duszków.
VII 2.2, 2.3	VII 2.2: Uczeń tworzy dokumenty tekstowe i graficzne łącząc tekst z grafiką. VII 2.3: Uczeń zapisuje efekty swojej pracy w określonym miejscu.	Tworzy prostą reklamę wizualną.	Stosuje układ graficzny, obrazy i hasła.
VII 4.1, 4.2	VII 4.1: Uczeń współpracuje z innymi w środowisku cyfrowym. VII 4.2: Uczeń komunikuje się z innymi w procesie uczenia się.	Tworzy projekt grupowy z pomocą.	Organizuje i współtworzy prezentację.
VII 1.1, 1.2, 1.3	VII 1.1: Uczeń układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia. VII 1.2: Uczeń tworzy sekwencje poleceń dla osiągnięcia celu. VII 1.3: Uczeń rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmu.	Rozwiązuje zadania logiczne.	Stosuje strategie i wyciąga wnioski.
VII 1.2,	VII 1.2: Uczeń tworzy sekwencje	Tworzy prostą krzyżówkę w tabeli.	Stosuje elementy kodowania i logiki.

1.3	poleceń dla osiągnięcia celu. VII 1.3: Uczeń rozwiązuje zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmu.		
		Omawia zdobyte umiejętności i wiedzę.	Ocena, prezentacja projektów i autorefleksja.

Marta Więdłocha