

Wymagania edukacyjne – Informatyka – Klasa 3

1. **Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi**
 - a. sprawnie korzysta z podstawowych skrótów klawiaturowych (np. CTRL+C, CTRL+V, CTRL+X, CTRL+P, CTRL+Z),
 - b. samodzielnie uruchamia i zamyka programy oraz porusza się między otwartymi oknami,
 - c. potrafi korzystać z różnych urządzeń cyfrowych (np. tablet, aparat, mikrofon) do pracy i zabawy edukacyjnej.
2. **Bezpieczeństwo i etyka korzystania z technologii**
 - a. rozumie potrzebę dbania o higienę i bezpieczeństwo podczas korzystania z komputera (czas pracy, postawa, przerwy),
 - b. zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu i stosuje je w praktyce,
 - c. potrafi odróżnić treści odpowiednie od nieodpowiednich i reaguje na nie właściwie,
 - d. zna konsekwencje niewłaściwego korzystania z technologii (np. kopiowanie cudzych prac, hejt, uzależnienia).
3. **Tworzenie i edytowanie treści**
 - a. pisze krótkie teksty w edytorze, korzystając z różnych narzędzi formatowania (czcionka, akapit, wyrównanie, wypunktowanie),
 - b. potrafi wstawić i sformatować obrazy, kształty oraz proste tabele,
 - c. tworzy rysunki w programie graficznym, korzystając z warstw i bardziej złożonych narzędzi,
 - d. zapisuje pliki w określonym miejscu oraz porządkuje foldery,
 - e. przygotowuje proste prezentacje multimedialne z tekstem, grafiką i dźwiękiem.
4. **Wyszukiwanie i korzystanie z informacji**
 - a. samodzielnie korzysta z przeglądarki internetowej w celach edukacyjnych,
 - b. wyszukuje potrzebne informacje w bezpiecznych źródłach (np. strony edukacyjne, słowniki online),
 - c. selekcjonuje informacje, wybierając te przydatne i wiarygodne,
 - d. korzysta z multimediów (film, grafika, dźwięk) w swoich pracach.
5. **Rozwiązywanie problemów i algorytmiczne myślenie**
 - a. planuje i tworzy algorytmy rozwiązywania prostych problemów,
 - b. pisze i uruchamia programy w środowiskach wizualnych (np. Scratch), wykorzystując pętle i proste instrukcje warunkowe,
 - c. potrafi znaleźć i poprawić błędy w programie lub zestawie poleceń,
 - d. rozwiązuje zadania wymagające logicznego i twórczego myślenia,
 - e. projektuje krótkie animacje, gry lub historyjki.
6. **Postawa i współpraca**
 - a. aktywnie współpracuje w parach i grupach, dzieląc się zadaniami,
 - b. szanuje cudzą pracę i prawa autorskie, korzystając z materiałów zgodnie z zasadami,
 - c. dba o estetykę, przejrzystość i poprawność swoich prac cyfrowych,
 - d. wykazuje samodzielność, cierpliwość i odpowiedzialność w realizacji zadań,
 - e. potrafi zaprezentować efekty swojej pracy przed grupą.