

Edukacja informatyczna klasa 3

Uczeń w klasie trzeciej:

- posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania, korzysta z opcji w programach,
- przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
- dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
- odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,
- wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
- wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur,
- ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu multimedialnych,
- obsługuje przewidziane w treściach kształcenia programy: Scratch oraz programy użytkowe, zawarte w pakiecie MS Office.