

Edukacja informatyczna

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów
 - ✓ tworzy własne układanki i logiczne sekwencje;
 - ✓ poznaje pojęcie algorytmu i tworzy algorytmy najprostszych codziennych czynności;
 - ✓ rozwiązuje zadania i łamigłówki logiczne;
 - ✓ tworzy instrukcje do wymyślonych, własnych gier np. planszowych
 - ✓ określa cechy wspólne dla różnych typów zachowań – np. ruchu
 - ✓ tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem;

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych
 - ✓ tworzy proste programy w programie Scratch;
 - ✓ steruje obiektem na ekranie;
 - ✓ tworzy ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu, zawierające proste iteracje (np. kwadrat, prostokąt);
 - ✓ tworzy zaproszenie i dyplom w edytorze tekstu;
 - ✓ formatuje tekst w edytorze tekstu;
 - ✓ wstawia do tekstu obrazy pobrane z internetu, z poszanowaniem prawa o własności intelektualnej.
 - ✓ łączy obrazy z edytora grafiki i internetu z tekstem w edytorze tekstu.
 - ✓ korzysta ze wskazanych stron internetowych – np. scratch.mit.edu, code.org, wikipedia.org, poczty internetowej.
 - ✓ tworzy prostą prezentację multimedialną

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.
 - ✓ kopiuje pliki między folderami,
 - ✓ wyszukuje w internecie informacji na zadany temat;
 - ✓ uruchamia przeglądarkę internetową, prawidłowo wpisuje adres strony;
 - ✓ drukuje wykonane przez siebie prace;
 - ✓ kojarzy działanie z efektami pracy komputera z oprogramowaniem;

4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych
 - ✓ współpracuje z innymi uczniami tworząc proste programy w programie Scratch;

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa:
 - ✓ posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
 - ✓ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze w szkole i w domu
 - ✓ zna zasady bezpiecznej pracy w Internecie, rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania
 - ✓ przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób