

WYMAGANIA – EDUKACJA INFORMATYCZNA – KLASA 3

- zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej
- zna zasady pracy na komputerze
- rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego
- wie, jak uruchomić podstawowe aplikacje
- tworzy nowe pliki i foldery
- tworzy rysunki z wykorzystaniem kształtów, krzywej
- zwielokrotnia obiekty w edytorze grafiki stosując polecenia przesuń w pionie i w poziomie
- stosuje nalepki w paint 3d
- wykonuje ozdobne napisy w edytorze tekstu
- wyszukuje i wstawia obrazy do tekstu
- wie jak dbać o bezpieczeństwo w internecie
- tworzy proste prezentacje
- steruje robotem
- układa sekwencje poleceń
- tworzy program w postaci blokowej do sterowania robotem