

## Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej - klasa 3 Szkoły Podstawowej

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)	
Taksonomia celów kształcenia wg prof. Niemierko	
I poziom wiadomości - wymagania podstawowe (zapamiętanie i rozumienie wiadomości)	II poziom umiejętności - wymagania ponadpodstawowe (stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych i/lub problemowych)
<b>UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE</b> (wynikające z realizacji zapisów podstawy programowej)	<b>UMIEJĘTNOŚCI PONADPODSTAWOWE</b> (wykraczające poza podstawę programową)
<p><b>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</li> <li>2) tworzy polecenia lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</li> <li>3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</li> </ol>	<p><b>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</li> <li>2) samodzielnie tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</li> <li>3) samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</li> </ol>
<p><b>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</li> <li>2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia;</li> <li>3) powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</li> <li>4) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</li> </ol>	<p><b>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</b> Uczeń</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki wg pomysłów własnych i opracowanych wspólnie z innymi uczniami.</li> <li>2) samodzielnie, kreatywnie projektuje proste rysunki, dokumenty tekstowe, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne.</li> <li>3) samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu, we własnym folderze.</li> </ol>

## Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej - klasa 3 Szkoły Podstawowej

<p><b>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</li><li>2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</li><li>3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.</li></ol>	<p><b>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie.</li><li>2) samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych,</li><li>3) potrafi nazwać system operacyjny pracowni komputerowej i wyjaśnić jego znaczenie w komputerze.</li></ol>
<p><b>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</li><li>2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.</li></ol>	<p><b>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.</li><li>2) właściwie wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.</li></ol>
<p><b>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</li><li>2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet;</li><li>3) zna zasady dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.</li></ol>	<p><b>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa.</b> Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami.</li><li>2) poprawnie rozróżnia i reaguje na pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w Internecie.</li><li>3) wyjaśnia i przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</li></ol>