

Materiał, który uczeń klasy 3 powinien opanować z edukacji informatycznej

1. Pracuje z mapą Google, potrafi na niej znaleźć określone miejsce,
2. Korzysta z narzędzia **Wycinanie** z wykorzystaniem klawiszy **Ctrl + C** i **Ctrl + V**,
3. Programuje drogę smoka, wykorzystując elementy języka Python,
4. Wie, jak bezpiecznie poruszać się po internecie,
5. Zna pojęcia związane z ochroną swoich danych,
6. Wie, z jakimi zagrożeniami wiąże się fałszywa informacja w internecie
7. Przygotowuje dyplom w programie MS Word,
8. Tworzy program w Scratchu (tworzy animację – ruch litery, modyfikuje wygląd duszka, tworzy animację obrotu duszka, modyfikuje prędkość obrotu w zależności od odległości kursora od duszka, tworzy zdarzenia (programuje reakcję na przyciśnięty klawisz na klawiaturze), programuje klonowanie duszka i steruje klonem),
9. Poznaje program MS PowerPoint,
10. Wie, jak powinna wyglądać prezentacja
11. Przygotowuje prezentację w programie MS PowerPoint,
12. Tworzy tabelę w programie MS Word,
13. Stosuje indeks górny przy zapisie godzin,
14. Poznaje arkusz kalkulacyjny MS Excel (odnajduje komórki po adresie, formatuje komórki (wypełnia je),
15. Szuka informacji w internecie,
16. Formatuje tekst w programie MS Word,
17. Tworzy reklamę w programie MS Word,
18. Poznaje zasady konwersji liczb na system dwójkowy,
19. Wie, jak zamienić liczbę w systemie dziesiętkowym na liczbę w systemie dwójkowym,
20. Rozwiązuje zadania związane z systemem dwójkowym,
21. Koduje zapisane systemem dwójkowym symbole graficzne,
22. Tworzy krzyżówkę z wykorzystaniem tabeli w edytorze tekstu.