Wymagania edukacyjne z informatyki – kl. 4

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania konieczne**  **(ocena dopuszczająca)**  **Uczeń:** | **Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)**  **Uczeń:** | **Wymagania rozszerzające (ocena dobra)**  **Uczeń:** | **Wymagania**  **dopełniające**  **(ocena bardzo dobra)**  **Uczeń:** | **Wymagania**  **wykraczające**  **(ocena celująca)**  **Uczeń:** |
| **Dział 1. Trzy, dwa, jeden… start! Nieco wieści z krainy komputerów** | | | | | | |
| **1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?** | 1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | * wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej * stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze * określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy   na informatyce | | | | |
| **1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz** | 2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | * wyjaśnia, czym jest komputer * wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego * podaje przykłady urządzeń, które   można podłączyć do  komputera | * wymienia trzy   spośród  elementów, z których jest zbudowany komputer   * wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie   wyjścia   * wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia * podaje przykłady zawodów,   w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze | * wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów,   z których jest zbudowany komputer   * wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia | * wyjaśnia   zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer   * klasyfikuje   urządzenia na wprowadzające  dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera | * podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku),   które kiedyś nie wymagały obsługi komputera,  a obecnie trudno  byłoby je  wykonywać bez używania  programów  komputerowych |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach**  **i plikach** | 3. Operacje systemowe. O systemach,  programach i plikach | * określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany   na szkolnym i domowym komputerze   * odróżnia plik od   folderu | * wyjaśnia pojęcia: program komputerowy   i system operacyjny   * rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku * z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość | * wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych * wskazuje różnice   w zasadach użytkowania programów komercyjnych  i niekomercyjnych   * wyjaśnia różnice między plikiem   i folderem   * rozpoznaje typy plików na podstawie ich   rozszerzeń   * samodzielnie   porządkuje  zawartość folderu | * wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki | * przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux |
| **Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z Internetu** | | | | | | |
| **2.1. Bezpieczni**  **w sieci. Czym jest Internet i jak go używać?** | 4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest Internet i jak go używać? | * wyjaśnia, czym jest   Internet   * wymienia przykłady zagrożeń,   czyhających na  użytkowników sieci   * podaje zasady bezpiecznego korzystania   z Internetu   * wymienia osoby i instytucje, do których może   zwrócić się o pomoc w przypadku  poczucia zagrożenia | * wymienia zastosowania Internetu * stosuje zasady bezpiecznego korzystania   z Internetu | * omawia korzyści i zagrożenia związane   z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu | * dba   o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi | * wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania   w Internecie  z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2.2. Szukać każdy może.**  **O wyszukiwaniu informacji**  **w Internecie** | 6. Szukać każdy może.  O wyszukiwaniu informacji  w Internecie | * wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa   i wyszukiwarka internetowa   * podaje przykład   wyszukiwarki i przykład  przeglądarki  internetowej | * odróżnia   przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej   * wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych   w podręczniku   * wyjaśnia, czym są   prawa autorskie   * przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych   w Internecie | * wymienia nazwy przynajmniej dwóch   przeglądarek i dwóch wyszukiwarek  internetowych   * formułuje odpowiednie zapytania   w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści  z otrzymanych  wyników   * korzysta   z internetowego  tłumacza   * kopiuje ilustrację ze strony internetowej,   a następnie wkleja  ją do dokumentu | * wyszukuje informacje w internecie, korzystając   z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek | * tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej,   wykorzystując materiały znalezione  w Internecie |
| **2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna**  **i zasady właściwego**  **zachowania w sieci** | 7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna  i zasady właściwego  zachowania w sieci | * wyjaśnia, czym jest   netykieta   * wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej | * podaje przykłady zastosowań konta pocztowego * przestrzega netykiety   w komunikacji  za pomocą poczty  elektronicznej   * wyjaśnia, jakie   cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego | * wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy * wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** | * zapisuje adresy e-mail na swoim   koncie pocztowym   * wysyła wiadomość   e-mail  z załącznikami | * przygotowuje w grupie plakat   przedstawiający jedną z zasad netykiety |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować**  **w sieci?** | 9 i 10. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? | * wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji   ze znajomymi   * przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive,   i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer   * tworzy nowe pliki   i foldery w chmurze | * omawia zasady   współpracy w sieci   * edytuje dokumenty zapisane   w chmurze, na  przykład w usłudze  OneDrive,   * pracuje w tym samym czasie   z innymi osobami nad tym samym dokumentem | * wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań * porządkuje pliki   i foldery zapisane w chmurze | * opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje   komunikację internetową  z rozmową na żywo | * wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami * tworzy ankietę   z wykorzystaniem  narzędzi sieciowych |
| **Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint** | | | | | | |
| **3.1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów** | 11 i 12. Wiatr w żagle.  Zwielokrotnianie  obiektów | * ustawia wymiary obrazu * tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania   kształtu **Krzywa** | * używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych   i poziomych  odcinków   * tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl** | * tworzy rysunek statku   z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa**   * stosuje opcje obracania obiektu | * tworzy rysunek statku ze szczególną starannością   i dbałością  o szczegóły | * przygotowuje w grupie   prezentację poświęconą  okrętom z XV–XVIII wieku |
| **3.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach** | 13 i 14. W  poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach | * tworzy tło obrazu * z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz   i zmienia ich wielkość | * tworzy obiekty   z wykorzystaniem  **Kształtów**,  dobierając kolory oraz wygląd konturu  i wypełnienia   * używa klawisza   **Shift** podczas  rysowania koła | * tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca * sprawnie przełącza się między otwartymi oknami * wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików * dopasowuje | * wykonuje grafikę ze starannością   i dbałością o detale   * tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym | * przygotowuje w grupie   prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | * pracuje w dwóch oknach programu Paint | wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji   * stosuje opcje   obracania obiektu |  |  |
| **3.3. Ptasie trele.**  **Wklejanie zdjęć**  **i praca z narzędziem**  **Tekst** | 15 i 16. Ptasie trele.  Wklejanie zdjęć  i praca z narzędziem  Tekst | * dodaje tytuł plakatu * wkleja zdjęcia do   obrazu  z wykorzystaniem  narzędzia **Wklej z** | * dopasowuje   wielkość zdjęć do wielkości obrazu   * rozmieszcza elementy na plakacie * wstawia podpisy   do zdjęć,  dobierając krój,  rozmiar i kolor  czcionki | * usuwa zdjęcia   i tekst z obrazu   * stosuje narzędzie   **Selektor kolorów** | * dodaje do tytułu   efekt cienia liter | * tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |
| **3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe** | 17 i 18. Nie tylko  pędzlem. Pisanie  i ilustrowanie tekstu  – zadanie projektowe | * w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz | | | | |
| **Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu** | | | | | | |
| **4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch** | 19 i 20. Pierwsze  koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | * buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie * uruchamia skrypty zbudowane   w programie oraz zatrzymuje ich działanie | * zmienia tło sceny * zmienia wygląd   i nazwę postaci | * stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń * określa za pomocą   bloku z napisem  „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku   * stosuje bloki | * dodaje nowe duszki do projektu | * tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | powodujące obrót  duszka |  |  |
| **4.2.Małpie figle. O sterowaniu postacią** | 21 i 22. Małpie figle.  O sterowaniu  postacią | * buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury * usuwa duszki z projektu | * zmienia wielkość duszków * dostosowuje tło sceny do tematyki gry | * stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń   wykonania poleceń  umieszczonych w jego wnętrzu   * określa za pomocą   bloku z napisem  „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku   * stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka * ustawia w skrypcie   ruch duszka wstecz | * używa bloków   określających styl  obrotu duszka | * tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba   sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły |
| **4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?** | 23 i 24. Niech wygra najlepszy. Jak  policzyć punkty w programie Scratch? | * buduje prosty skrypt   powodujący  wykonanie mnożenia dwóch liczb | * używa narzędzia   **Tekst** do  wykonania tła  z instrukcją gry   * tworzy zmienne i ustawia ich wartości | * określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych * określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania   z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi   * stosuje blok   z napisami „jeżeli”,  „to”  i „w przeciwnym  razie” | * łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu   o dowolnej treści   * objaśnia   poszczególne etapy  tworzenia skryptu | * tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie   i dzielenie dwóch  liczb podanych  przez użytkownika |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | * stosuje blok określający powtarzanie   poleceń |  |  |
| **Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu** | | | | | | |
| **5.1. Idziemy do kina.**  **Jak poprawnie**  **przygotować**  **notatkę o filmie?** | 25. Idziemy do kina.  Jak poprawnie  przygotować  notatkę o filmie? | * stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu | * wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie   tekstu, miękki enter, twarda spacja   * pisze krótką   notatkę i formatuje ją, używając podstawowych  opcji edytora tekstu | * wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas   sporządzania dokumentów   * stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby sprawdzić poprawność   formatowania | * tworzy poprawnie sformatowane teksty * ustawia odstępy między akapitami i interlinię | * opracowuje   w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania  w edytorze tekstu |
| **5.2. Zapraszamy na**  **przyjęcie.**  **O formatowaniu tekstu** | 26 i 27. Zapraszamy  na przyjęcie.  O formatowaniu tekstu | * zapisuje menu w dokumencie tekstowym | * wymienia i stosuje opcje   wyrównywania  tekstu względem marginesów   * wstawia obiekt   **WordArt** | * formatuje obiekt   **WordArt** | * tworzy menu   z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu | * opracowuje plan przygotowań do podróży |
| **5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie**  **projektowe** | 28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe | * w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań | | | | |