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 dokomputera | * wymienia trzy

spośródelementów, 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 wprowadzającedane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera | * podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku),

które kiedyś nie wymagały obsługi komputera,a obecnie trudnobyłoby jewykonywać bez używaniaprogramówkomputerowych |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 komercyjnychi niekomercyjnych* wyjaśnia różnice między plikiem

i folderem* rozpoznaje typy plików na podstawie ich

rozszerzeń* samodzielnie

porządkujezawartość 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 naużytkowników sieci* podaje zasady bezpiecznego korzystania

z Internetu* wymienia osoby i instytucje, do których może

zwrócić się o pomoc w przypadkupoczucia 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 Interneciez wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2.2. Szukać każdy może.****O wyszukiwaniu informacji****w Internecie** | 6. Szukać każdy może.O wyszukiwaniu informacjiw Internecie | * wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa

i wyszukiwarka internetowa* podaje przykład

wyszukiwarki i przykładprzeglądarkiinternetowej | * 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 wyszukiwarekinternetowych* formułuje odpowiednie zapytania

w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treściz otrzymanychwyników* korzysta

z internetowegotłumacza* kopiuje ilustrację ze strony internetowej,

a następnie wklejają do dokumentu | * wyszukuje informacje w internecie, korzystając

z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek | * tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej,

wykorzystując materiały znalezionew Internecie |
| **2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna****i zasady właściwego****zachowania w sieci** | 7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektronicznai zasady właściwegozachowania w sieci | * wyjaśnia, czym jest

netykieta* wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej
 | * podaje przykłady zastosowań konta pocztowego
* przestrzega netykiety

w komunikacjiza pomocą pocztyelektronicznej* 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-mailz 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, naprzykład w usłudzeOneDrive,* 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 internetowąz rozmową na żywo | * wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
* tworzy ankietę

z wykorzystaniemnarzędzi 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.Zwielokrotnianieobiektów | * ustawia wymiary obrazu
* tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania

kształtu **Krzywa** | * używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych

i poziomychodcinków* 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 dbałościąo szczegóły | * przygotowuje w grupie

prezentację poświęconąokrętom z XV–XVIII wieku |
| **3.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach** | 13 i 14. Wposzukiwaniu 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 konturui wypełnienia* używa klawisza

**Shift** podczasrysowania 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 zdjęći praca z narzędziemTekst | * dodaje tytuł plakatu
* wkleja zdjęcia do

obrazuz wykorzystaniemnarzędzia **Wklej z** | * dopasowuje

wielkość zdjęć do wielkości obrazu* rozmieszcza elementy na plakacie
* wstawia podpisy

do zdjęć,dobierając krój,rozmiar i kolorczcionki | * 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 tylkopędzlem. Pisaniei 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. Pierwszekoty 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 obrótduszka |  |  |
| **4.2.Małpie figle. O sterowaniu postacią** | 21 i 22. Małpie figle.O sterowaniupostacią | * 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 poleceńumieszczonych 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 stylobrotu 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. Jakpoliczyć punkty w programie Scratch? | * buduje prosty skrypt

powodującywykonanie mnożenia dwóch liczb | * używa narzędzia

**Tekst** dowykonania tłaz 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 przeciwnymrazie” | * łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu

o dowolnej treści* objaśnia

poszczególne etapytworzenia skryptu | * tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie

i dzielenie dwóchliczb podanychprzez 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 poprawnieprzygotowaćnotatkę 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 podstawowychopcji 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 pisaniaw edytorze tekstu |
| **5.2. Zapraszamy na****przyjęcie.****O formatowaniu tekstu** | 26 i 27. Zapraszamyna przyjęcie.O formatowaniu tekstu | * zapisuje menu w dokumencie tekstowym
 | * wymienia i stosuje opcje

wyrównywaniatekstu 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
 |