

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy IV

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>I PÓLROCZE</b>						
<b>Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów</b>						
Zasady zachowania w pracowni komputerowej.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze;</li> <li>wymienia i stosuje punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia zasady prawidłowej organizacji stanowiska pracy;</li> <li>wyjaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze;</li> <li>podaje metody zapobiegające zagrożeniom;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje metody zapobiegające zagrożeniom;</li> <li>podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje metody zapobiegające zagrożeniom;</li> <li>podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze;</li> <li>analizuje i porównuje skutki oraz metody zapobiegania zagrożeniom</li> </ul>
Historia komputera.		<ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje pojęcie nośnika danych;</li> <li>wymienia podstawowe jednostki pamięci;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, do czego służy nośnik danych;</li> <li>podaje przykłady nośników danych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje nazwę pierwszego komputera i okres, w którym powstał;</li> <li>opisuje, do czego był używany pierwszy komputer;</li> <li>wymienia najważniejsze wydarzenia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>charakteryzuje nośniki danych pod względem ich pojemności;</li> <li>porównuje nośniki danych i ich pojemności;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego;</li> </ul>

				związane z rozwojem komputera i określa ich przedziały czasowe;		
Budowa komputera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, czym jest komputer;</li> <li>wymienia elementy zestawu komputerowego i opisuje ich funkcje;</li> <li>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera;</li> <li>podaje przykłady zawodów, w których wykorzystywana jest umiejętność pracy na komputerze;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, do czego służy jednostka centralna;</li> <li>wymienia trzy spośród elementów jednostki centralnej;</li> <li>wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia;</li> <li>wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia funkcję podstawowych elementów jednostki centralnej;</li> <li>wymienia po cztery urządzenia wejścia i wyjścia;</li> <li>objaśnia różnicę między urządzeniami wejścia i urządzeniami wyjścia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera;</li> <li>rozpoznaje, kiedy działają określone urządzenia zamontowane w komputerze;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ocenia przydatność komputera w wykonywaniu różnych zawodów;</li> </ul>
Systemy i pliki komputerowe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze;</li> <li>odróżnia plik od folderu;</li> <li>wykonuje podstawowe operacje na plikach;</li> <li>tworzy foldery i umieszcza w nich pliki;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny;</li> <li>wymienia nazwy przynajmniej czterech programów komputerowych;</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych;</li> <li>wyjaśnia różnice między plikiem i folderem;</li> <li>samodzielnie tworzy folder i porządkuje jego zawartość;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń;</li> <li>klasyfikuje programy komputerowe ze względu na ich działanie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje różnice między różnymi systemami operacyjnymi;</li> </ul>
<b>Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint</b>						

<p>Zwielokrotnianie obiektów. Praca w dwóch oknach. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia wielkość obrazu;</li> <li>tworzy prosty rysunek, wykorzystując podstawowe narzędzia, bez wykorzystania kształtu <i>Krzywa</i>;</li> <li>tworzy proste tło obrazu;</li> <li>wkleja elementy do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <i>Wklej z</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia wymiary obrazu w określonych jednostkach;</li> <li>tworzy kopię fragmentu rysunku;</li> <li>stosuje kształty <i>Linia</i> oraz <i>Krzywa</i> do tworzenia rysunków (z wykorzystaniem klawiszy <i>Shift</i> oraz <i>Ctrl</i>), zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia;</li> <li>pracuje w dwóch oknach programu Paint;</li> <li>wkleja wiele elementów na obraz, rozmieszcza je odpowiednio i dopasowuje ich wielkość;</li> <li> dodaje teksty do obrazu i formatuje ich wygląd – krój, rozmiar i kolor czcionki;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>uzasadnia na przykładzie konieczność użycia opcji <i>Zaznaczanie przezroczyste</i>;</li> <li>stosuje opcje obracania do tworzenia symetrycznych obiektów;</li> <li>stosuje narzędzie <i>Selektor kolorów</i> (również do ustawienia <i>Koloru 1</i> i <i>Koloru 2</i>);</li> <li>usuwa zdjęcia i tekst z obrazu;</li> <li>sprawnie przełącza się między otwartymi oknami;</li> <li>rozdziela zastosowania <i>Koloru 1</i> i <i>Koloru 2</i> podczas rysowania za pomocą <i>Kształtów</i>;</li> <li>podaje zalety tworzenia rysunku z wykorzystaniem kilku plików;</li> <li>zapisuje pracę w wybranym formacie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy rysunek ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły;</li> <li>planuje, jak zmodyfikować rysunek zgodnie z podanymi założeniami, i zmienia go;</li> <li>odróżnia skutek użycia opcji <i>Zapisz jako</i> od opcji <i>Zapisz</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje i wykorzystuje zaawansowane funkcje programu nieomawiane na zajęciach;</li> </ul>
---	---	---	--	--	--	--

**Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu.**

Wstęp do internetu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje pojęcie internet;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia korzyści płynące z dostępu do internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia korzyści płynące z dostępu do internetu;</li> <li>omawia wydarzenia, które doprowadziły do powstania sieci internetowej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia korzyści płynące z dostępu do internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia korzyści płynące z dostępu do internetu;</li> </ul>
Bezpieczny internet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci;</li> <li>podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu;</li> <li>wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi;</li> <li>przewiduje zagrożenia płynące z korzystania z internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>planuje i organizuje działania promujące bezpieczne zachowania w internecie;</li> </ul>
Wyszukiwanie informacji w Internecie i korzystanie z nich	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa;</li> <li>podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej;</li> <li>wyjaśnia zasady formułowania zapytań w wyszukiwarce;</li> <li>wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych;</li> <li>wyjaśnia, czym są prawa autorskie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych;</li> <li>formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników;</li> <li>korzysta z internetowego tłumacza;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przewiduje trafność wyników uzyskanych w wyszukiwarce internetowej w zależności od wpisanego zapytania;</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu;</li> </ul>		
<b>II PÓLROCZE</b>						
<b>Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu.</b>						
<p>Wprowadzenie do programu Scratch. Sterowanie postacią. Liczenie punktów w programie Scratch.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu;</li> <li>• buduje prosty skrypt określający ruch postaci po scenie (w tym sterowany za pomocą klawiatury);</li> <li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie;</li> <li>• dodaje i usuwa duszki z projektu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny;</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci;</li> <li>• zmienia wielkość duszków;</li> <li>• rozmieszcza duszki na scenie i zmienia ich wielkość;</li> <li>• używa narzędzia <i>Tekst</i> przy wykonywaniu tła;</li> <li>• wyjaśnia, co to jest <i>zmienna</i>;</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości;</li> <li>• wyjaśnia różnice między użyciem w edytorze programu trybu bitmapowego i trybu wektorowego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń;</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka;</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych;</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi;</li> <li>• wyjaśnia, dlaczego w projektach ważne jest ustawienie odpowiedniego stylu obrotu duszka;</li> <li>• podaje przykłady użycia zmiennych w programowaniu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści;</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przewiduje efekt użycia bloku w danym miejscu skryptu;</li> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły, wykorzystuje przy tym bloki nieużywane na lekcji;</li> </ul>
<b>Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>						

Skróty klawiszowe w programie MS Word.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, co to jest skrót klawiszowy;</li> <li>używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu oraz przemieszczania się po dokumencie;</li> <li>wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia i stosuje skróty klawiszowe używane podczas pracy z różnymi plikami, nie tylko dokumentami tekstowymi;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków;</li> </ul>
Formatowanie tekstu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>;</li> <li>pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu;</li> <li>wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów;</li> <li>wstawia obiekt <i>WordArt</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów;</li> <li>stosuje opcję <i>Pokaż wszystko</i>, aby sprawdzić poprawność formatowania;</li> <li>formatuje obiekt <i>WordArt</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy poprawnie sformatowane teksty;</li> <li>ustawia odstępy między akapitami i interlinię;</li> <li>wyjaśnia potrzebę stosowania twardej spacji i miękkich enterów;</li> <li>dba o estetyczny wygląd wykonanej pracy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki;</li> </ul>
Style i numerowanie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy listy jednoznaczne, wykorzystując narzędzie <i>Numerowanie</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia rodzaje list, jakie można stworzyć w edytorze tekstu;</li> <li>wyjaśnia różnicę między listą numerowaną a punktowaną oraz od-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy nowy styl do formatowania tekstu;</li> <li>modyfikuje istniejący styl;</li> <li>definiuje listy wielopoziomowe;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna różnicę między formatem tekstowym a HTML;</li> </ul>

			<p>różnia listę jedno- poziomą od wielopoziomowej;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• używa gotowych stylów do formato- wania tekstu w do- kumencie;</li><li>• stosuje listy wielo- poziomowe do- stępne w edytorze tekstu;</li></ul>			
--	--	--	--	--	--	--