

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4 na rok szkolny 2024-25

Temat	Ocena niedostateczna	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
I PÓLROCZE						
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów						
Zasady zachowania w pracowni komputerowej.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; wymienia i stosuje punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zasady prawidłowej organizacji stanowiska pracy; wyjaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; 	<ul style="list-style-type: none"> podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; podaje metody zapobiegające zagrożeniom; 	<ul style="list-style-type: none"> podaje metody zapobiegające zagrożeniom; podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; 	<ul style="list-style-type: none"> podaje metody zapobiegające zagrożeniom; podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; analizuje i porównuje skutki oraz metody zapobiegania zagrożeniom
Budowa komputera.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest komputer; wymienia elementy zestawu komputerowego i opisuje ich funkcje; podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, do czego służy jednostka centralna; wymienia trzy spośród elementów jednostki centralnej; wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia funkcję podstawowych elementów jednostki centralnej; wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia; 	<ul style="list-style-type: none"> klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera; rozpoznaje, kiedy działają określone urządzenia 	<ul style="list-style-type: none"> ocenia przydatność komputera w wykonywaniu różnych zawodów;

			<p>i urządzenie wyjścia;</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia; 		zamontowane w komputerze;	
Systemy i pliki komputerowe.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze; odróżnia plik od folderu; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny; wymienia nazwy przynajmniej czterech programów komputerowych; rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych; wyjaśnia różnice między plikiem i folderem; samodzielnie tworzy folder i porządkuje jego zawartość; 	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń; klasyfikuje programy komputerowe ze względu na ich działanie; 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje różnice między różnymi systemami operacyjnymi; przedstawia historię systemu operacyjnego Windows lub Linux
Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint						
Zwielokrotnianie obiektów. Praca w dwóch oknach. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia wielkość obrazu; tworzy prosty rysunek, wykorzystując podstawowe narzędzia, bez wykorzystania kształtu <i>Krzywa</i>; tworzy proste tło obrazu; wkleja elementy do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <i>Wklej z</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia wymiary obrazu w określonych jednostkach; tworzy kopię fragmentu rysunku; 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; pracuje w dwóch oknach programu Paint; 	<ul style="list-style-type: none"> uzasadnia na przykładzie konieczności użycia opcji <i>Zaznaczanie przezroczyście</i>; stosuje opcje obracania do tworzenia symetrycznych obiektów; stosuje narzędzie <i>Selektor kolorów</i> (również do ustawienia <i>Koloru 1</i> i <i>Koloru 2</i>); usuwa zdjęcia i tekst z obrazu; 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły; planuje, jak zmodyfikować rysunek zgodnie z podanymi założeniami, i zmienia go; odróżnia skutek użycia opcji <i>Zapisz jako</i> od opcji <i>Zapisz</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje i wykorzystuje zaawansowane funkcje programu nieomawiane na zajęciach;

			<ul style="list-style-type: none"> wkleja wiele elementów na obraz, rozmieszcza je odpowiednio i dopasowuje ich wielkość; dodaje teksty do obrazu i formatuje ich wygląd – krój, rozmiar i kolor czcionki; 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie przełącza się między otwartymi oknami; rozdziela zastosowania <i>Koloru 1</i> i <i>Koloru 2</i> podczas rysowania za pomocą <i>Kształtów</i>; podaje zalety tworzenia rysunku z wykorzystaniem kilku plików; zapisuje pracę w wybranym formacie; 		
Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu.						
Wstęp do internetu.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> definiuje pojęcie internet; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia korzyści płynące z dostępu do internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> omawia korzyści płynące z dostępu do internetu; omawia wydarzenia, które doprowadziły do powstania sieci internetowej; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia korzyści płynące z dostępu do internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> omawia korzyści płynące z dostępu do internetu;
Bezpieczny internet.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci; podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu; wymienia osoby i instytucje, do 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami korzystania z internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi; przewiduje zagrożenia płynące z korzystania z internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> planuje i organizuje działania promujące bezpieczne zachowania w internecie;

		których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia;				
Wyszukiwanie informacji w Internecie i korzystanie z nich	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa; podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej; 	<ul style="list-style-type: none"> odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej; wyjaśnia zasady formułowania zapytań w wyszukiwarce; wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych; wyjaśnia, czym są prawa autorskie; przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie; 	<ul style="list-style-type: none"> 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; 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek; 	<ul style="list-style-type: none"> przewiduje trafność wyników uzyskanych w wyszukiwarce internetowej w zależności od wpisanego zapytania;

II PÓŁROCZE

Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu.

Wprowadzenie do programu Scratch. Sterowanie postacią. Liczenie punktów w programie Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu; buduje prosty skrypt określający ruch postaci po scenie (w tym sterowany za pomocą klawiatury); 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia tło sceny; zmienia wygląd i nazwę postaci; zmienia wielkość duszków; rozmieści duszki na scenie i zmienia ich wielkość; 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń; stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka; 	<ul style="list-style-type: none"> łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści; objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu; 	<ul style="list-style-type: none"> przewiduje efekt użycia bloku w danym miejscu skryptu; tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły, wykorzystuje przy tym bloki
--	---	---	--	---	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie; dodaje i usuwa duszki z projektu; 	<ul style="list-style-type: none"> używa narzędzia <i>Tekst</i> przy wykonywaniu tła; wyjaśnia, co to jest <i>zmienna</i>; tworzy zmienne i ustawia ich wartości; wyjaśnia różnice między użyciem w edytorze programu trybu bitmapowego i trybu wektorowego; 	<ul style="list-style-type: none"> określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych; określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi; wyjaśnia, dlaczego w projektach ważne jest ustawienie odpowiedniego stylu obrotu duszka; podaje przykłady użycia zmiennych w programowaniu; 		nieużywane na lekcji;
Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word						
Skróty klawiszowe w programie MS Word.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co to jest skrót klawiszowy; używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu oraz przemieszczania się po dokumencie; wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje skróty klawiszowe używane podczas pracy z różnymi plikami, nie tylko dokumentami tekstowymi; 	<ul style="list-style-type: none"> ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków; 	<ul style="list-style-type: none"> ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków;
Formatowanie tekstu.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>; pisze krótką notatkę 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów; 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy poprawnie sformatowane teksty; ustawia odstępy między akapitami i interlinię; 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki;

			<p>i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu;</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów; wstawia obiekt <i>WordArt</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje opcję <i>Pokaż wszystko</i>, aby sprawdzić poprawność formatowania; formatuje obiekt <i>WordArt</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia potrzebę stosowania twardej spacji i miękkich enterów; dba o estetyczny wygląd wykonanej pracy; 	
Style i numerowanie.	<ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy listy jedno-poziomowe, wykorzystując narzędzie <i>Numerowanie</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia rodzaje list, jakie można stworzyć w edytorze tekstu; wyjaśnia różnicę między listą numerowaną a punktowaną oraz odróżnia listę jedno-poziomową od wielopoziomowej; używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie; stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu; 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy nowy styl do formatowania tekstu; 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje istniejący styl; definiuje listy wielopoziomowe; 	dobiera rodzaj listy do stworzonego dokumentu;