

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE W KLASIE 4

opracowane na podstawie podręcznika:

*„Lubię to!”. Podręcznik do informatyki dla klasy czwartej szkoły podstawowej. (Nowa edycja 2020 -2022).  
Wydawnictwo Nowa Era*

### ROZDZIAŁ I. Trzy, Dwa, Jeden... START! Nieco wieści z krainy komputerów

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
I.1, III.1, III.1b, III.2d, IV.4, V.1, V.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego</li> <li>podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów</li> <li>przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera</li> <li>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera</li> <li>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</li> <li>samodzielnie porządkuje zawartość folderu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery</li> <li>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia</li> <li>wymienia nazwy znanych systemów operacyjnych</li> <li>wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów</li> <li>wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</li> <li>rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów</li> <li>wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia</li> <li>wymienia po jednym urządzeniu</li> <li>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku</li> <li>z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer</li> <li>wyjaśnia, czym jest komputer</li> <li>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</li> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</li> <li>odróżnia plik od folderu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie zna historii komputerów,</li> <li>wie, czym jest komputer, ale nie potrafi wymienić urządzeń wchodzących w jego budowę</li> <li>nie wie czym jest system operacyjny</li> <li>nie odróżnia plików od folderów</li> </ul>

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

## ROZDZIAŁ II. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS PAINT

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
I.1, I.3, II.3a, II.4, IV.2, IV.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>w sposób twórczy i kreatywny tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> <li>wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> <li>tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> <li>tworzy bardzo ciekawy plakat,</li> <li> dodaje do tytułu efekt cienia liter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy rysunek statku ze szczególną starannością</li> <li>tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca</li> <li>sprawnie przełącza się między otwartymi oknami</li> <li>wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików</li> <li>dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji</li> <li>stosuje opcje obracania obiektu</li> <li>usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</li> <li>stosuje narzędzie Selektor kolorów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa</li> <li>rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia</li> <li>używa klawisza Shift podczas rysowania koła</li> <li>pracuje w dwóch oknach programu Paint</li> <li>dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu</li> <li>rozmieszcza elementy na plakacie</li> <li>wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii</li> <li>tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl</li> <li>tworzy tło obrazu</li> <li>z pomocą nauczyciela korzysta z narzędzia Krzywa</li> <li>wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> <li>samodzielnie dodaje tytuł plakatu</li> <li>wkleja zdjęcia do plakatu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia wielkość obrazu</li> <li>tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa</li> <li>tworzy proste tło obrazu</li> <li>z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> <li> dodaje tytuł plakatu</li> <li>z pomocą nauczyciela wkleja zdjęcia do plakatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie potrafi narysować wskazanego obrazu (utworzyć plakatu) z zastosowaniem podstawowych narzędzi w programie MS Paint</li> </ul>

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

### ROZDZIAŁ III. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
III.2a, V.1, V.2, V.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu w Polsce</li> <li>• zna podstawowe zasady zabezpieczenia swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li> <li>• wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek</li> <li>• rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu</li> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu</li> <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> <li>• kopiuje/zapisuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii Internetu</li> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu</li> <li>• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</li> <li>• wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</li> <li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li> <li>• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zastosowania Internetu</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> <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>• wyjaśnia, czym jest Internet</li> <li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci</li> <li>• wie do kogo może się udać w przypadku poczucia zagrożenia</li> <li>• potrafi odróżnić przeglądarkę internetową od wyszukiwarki</li> <li>• z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z przeglądarki i wyszukiwarki internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie potrafi wyjaśnić czym jest Internet</li> <li>• nie zna zasad bezpieczeństwa w sieci</li> <li>• nie odróżnia przeglądarki od wyszukiwarki internetowej</li> <li>• ma problemy z wyszukiwaniem informacji w Internecie</li> </ul>

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

## ROZDZIAŁ IV. Z kotem za pan brat. Programujemy w SCRATCHU

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
I.2a, I.2c, I.3, II.1, II.1a, II.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie</li> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka</li> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</li> <li>• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka</li> <li>• stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</li> <li>• określa za pomocą bloku „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</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>• stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci</li> <li>• dodaje nowe duszki do projektu</li> <li>• zmienia wielkość duszków</li> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</li> <li>• używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</li> <li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</li> <li>• usuwa duszki z projektu</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z niewielką pomocą buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>• potrafi uruchomić zbudowane skrypty</li> <li>• z pomocą buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</li> <li>• z pomocą nauczyciela buduje prosty skrypt wykonujący mnożenia dwóch liczb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie potrafi zbudować prostego skryptu określającego ruch duszka po scenie</li> <li>• nie potrafi zbudować prostego skryptu określającego sterowanie duszkiem</li> <li>• nie potrafi zbudować prostego skryptu wykonującego mnożenie dwóch liczb</li> </ul>

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

## ROZDZIAŁ V. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS WORD

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
I.1, I.3, II.3b, II.4, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię</li> <li>• tworzy własne menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</li> <li>• dobiera odpowiedni rodzaj listy do tworzonego dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu</li> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów</li> <li>• formatuje obiekt WordArt</li> <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>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu</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>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania</li> <li>• wstawia obiekt WordArt</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podczas pracy z dokumentem wskazane skróty klawiszowe</li> <li>• z pomocą nauczyciela stosuje podstawowe opcje formatowania</li> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy listy jednopoziomowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie stosuje skrótów klawiszowych w edytorze tekstu</li> <li>• nie potrafi poprawnie sformatować tekstu</li> <li>• nie potrafi wpisać menu do dokumentu tekstowego</li> <li>• nie potrafi poprawnie utworzyć listy</li> </ul>

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.