



WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 4

nauczyciel Małgorzata Olma - Naras

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
 - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
 - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
 - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
 - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
 - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
 - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
 - tworzy dokumenty tekstowe,
 - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
 - wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z internetu,
 - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
 - tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
 - tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
 - porządkuje pliki i foldery,
 - rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
 - omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
 - wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
 - posługuje się różnymi nośnikami danych,
 - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
 - selekcjonuje materiały znalezione w sieci.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
 - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,



WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 4

nauczyciel Małgorzata Olma - Naras

- wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z internetu,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
 - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.



WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 4

nauczyciel Małgorzata Olma - Naras

1. **Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą)** obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. **Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną)** obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. **Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą)** obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. **Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą)** obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. **Wymagania wykraczające (na ocenę celującą)** obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, wyjaśnia czym jest komputer, wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwoju komputerów, wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,



WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 4

nauczyciel Małgorzata Olma - Naras

<p>komputerze,</p> <ul style="list-style-type: none">• odróżnia plik od folderu,• wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie• tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,• ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,• tworzy proste tło obrazu,• tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,• wkleja ilustracje na obraz,• dodaje tekst do obrazu,• wyjaśnia, czym jest internet,• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,• wyjaśnia, do czego służą	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,• porządkuje zawartość folderu,• rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,• tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl,• używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,• pracuje w dwóch oknach programu Paint,• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,• wymienia zastosowania internetu,• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,• odróżnia przeglądarkę internetową od	<p>operacyjnych dla komputerów,</p> <ul style="list-style-type: none">• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,• omawia różnice między plikiem i folderem,• tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,• rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,• tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,• stosuje opcje obracania obiektu,• pobiera kolor z obrazu,• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,• wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,	<ul style="list-style-type: none">• tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,• tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,• pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,• tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,• używa bloków określających styl obrotu duszka,• łączy wiele bloków
---	--	---	---



WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 4

nauczyciel Małgorzata Olma - Naras

<p>przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</p> <ul style="list-style-type: none">• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,• usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch,• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie	<p>wyszukiwarki internetowej,</p> <ul style="list-style-type: none">• wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,• wyjaśnia czym są prawa autorskie,• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,• zmienia tło sceny w projekcie,• tworzy tło z tekstem,• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</i>,• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji	<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,• stosuje bloki powodujące obrót duszka,• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,• wymienia podstawowe zasady	<p>określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</p> <ul style="list-style-type: none">• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,• tworzy poprawnie sformatowane teksty,• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,• tworzy poprawnie sformatowane teksty,• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.
---	---	---	---



WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 4

nauczyciel Małgorzata Olma - Naras

Numerowanie.	<p>edytora tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none">• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,• zmienia tekst na obiekt WordArt,• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.	<p>formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</p> <ul style="list-style-type: none">• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,• formatuje obiekt WordArt,• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,• modyfikuje istniejący styl,• definiuje listy wielopoziomowe.	
---------------------	--	--	--