

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 szkoły podstawowej
Informatyka - „Lubię to!”

| 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? | <ul style="list-style-type: none"> 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 zajęciach komputerowych | | | | |
| 1.2. Od liczydła... krótko o historii komputera | 2. Od liczydła... krótko o historii komputera | <ul style="list-style-type: none"> wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer | <ul style="list-style-type: none"> wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów | <ul style="list-style-type: none"> określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności | <ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera | <ul style="list-style-type: none"> przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma omawia historię rozwoju smartfona |
| 1.3. Nie tylko | 3. Nie tylko | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym | <ul style="list-style-type: none"> wymienia trzy | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia | <ul style="list-style-type: none"> podaje |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|---|---|
| <p>procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz</p> | <p>procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz</p> | <p>jest komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera | <p>spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 | <p>przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia | <p>zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera | <p>przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów</p> |
| <p>1.4. Systemowe operacje i szczotka. O systemach, programach i plikach</p> | <p>4. Systemowe operacje i szczotka. O systemach, programach i plikach</p> | <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 • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów | <ul style="list-style-type: none"> • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki | <ul style="list-style-type: none"> • przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux |

| | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • pliku z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość | <ul style="list-style-type: none"> • komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu | | |
| Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint | | | | | | |
| <p>2.1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów</p> | <p>1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów</p> | <ul style="list-style-type: none"> • ustawia wielkość obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa | <ul style="list-style-type: none"> • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły | <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku |
| <p>2.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach</p> | <p>2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach</p> | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość | <ul style="list-style-type: none"> • rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty | <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym | <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • pracuje w dwóch oknach programu Paint | skopiowane z innych plików <ul style="list-style-type: none"> • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu | | |
| 2.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | 3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z | <ul style="list-style-type: none"> • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki | <ul style="list-style-type: none"> • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje do tytułu efekt cienia liter | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |
| 2.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe | 4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe | <ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku | | | | |
| Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu | | | | | | |
| 3.1. W sieci. | 1. W sieci. Wstęp | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia | <ul style="list-style-type: none"> • omawia kolejne | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w grupie |

| Wstęp do internetu | do internetu | jest internet | zastosowania internetu | najważniejsze wydarzenia z historii internetu | wydarzenia z historii internetu | plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce |
|---|--|---|--|--|--|--|
| 3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie | 2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie | <ul style="list-style-type: none"> wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia | <ul style="list-style-type: none"> stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu | <ul style="list-style-type: none"> omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu | <ul style="list-style-type: none"> dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi | <ul style="list-style-type: none"> wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej |
| 3.3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | 3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa podaje przykład wyszukiwarki i przykład | <ul style="list-style-type: none"> odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych | <ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych formułuje odpowiednie | <ul style="list-style-type: none"> wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek | <ul style="list-style-type: none"> rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|--|
| | | przeglądarki internetowej | wskazanych w podręczniku <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z internetowego tłumacza • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu | | znajdzone w internecie |
| Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu | | | | | | |
| 4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | 1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | <ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie |

| | | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|--|
| <p>4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią</p> | <p>2. Małpie figle. O sterowaniu postacią</p> | <ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych 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 wykonanie przez duszka kroków wstecz | <ul style="list-style-type: none"> • używa bloków określających styl obrotu duszka | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły |
| <p>4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?</p> | <p>3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch | <ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne | <ul style="list-style-type: none"> • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych | <ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|---|---|
| | | liczb | i ustawia ich wartości | <ul style="list-style-type: none"> określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń | o dowolnej treści <ul style="list-style-type: none"> objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu | odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika |
| Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word | | | | | | |
| 5.1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word | 1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word | <ul style="list-style-type: none"> używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy | <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu | <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu | <ul style="list-style-type: none"> sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych |
| 5.2. Idziemy do kina. Jak poprawnie | 2. Idziemy do kina. Jak poprawnie | <ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe opcje | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, | <ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady | <ul style="list-style-type: none"> tworzy poprawnie sformatowane | <ul style="list-style-type: none"> opracowuje w grupie planszę przedstawiającą |

| | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|--|
| przygotować notatkę o filmie? | przygotować notatkę o filmie? | formatowania tekstu dostępne w kartach | formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu | formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko , aby sprawdzić poprawność formatowania | teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię | podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu |
| 5.3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | 3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | • zapisuje menu w dokumencie tekstowym | • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt | • formatuje obiekt WordArt | • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu | • opracowuje plan przygotowań do podróży |
| 5.4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie | 4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie | • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie | • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu | • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe | • dobiera rodzaj listy do tworzego dokumentu | • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu |
| 5.5. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie | 5. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie | • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań | | | | |

| | | |
|------------|------------|--|
| projektowe | projektowe | |
|------------|------------|--|