

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*

Prowadząca: mgr Małgorzata Handzel

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

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"> w sposób twórczy i kreatywny tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym tworzy bardzo ciekawy plakat, dodaje do tytułu efekt cienia liter 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku ze szczególną starannością tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca sprawnie przełącza się między otwartymi oknami wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji stosuje opcje obracania obiektu usuwa zdjęcia i tekst z obrazu stosuje narzędzie Selektor kolorów 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia używa klawisza Shift podczas rysowania koła pracuje w dwóch oknach programu Paint 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"> używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl tworzy tło obrazu z pomocą nauczyciela korzysta z narzędzia Krzywa wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość samodzielnie dodaje tytuł plakatu wkleja zdjęcia do plakatu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia wielkość obrazu tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa tworzy proste tło obrazu z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość dodaje tytuł plakatu z pomocą nauczyciela wkleja zdjęcia do plakatu 	<ul style="list-style-type: none"> nie potrafi narysować wskazanego obrazu (utworzyć plakatu) z zastosowaniem podstawowych narzędzi w programie MS Paint

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

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"> • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie • używa bloków określających styl obrotu duszka • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb 	<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 • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • określa za pomocą bloku „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci • dodaje nowe duszki do projektu • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmiennie i ustawia ich wartości 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb 	<ul style="list-style-type: none"> • z niewielką pomocą buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • potrafi uruchomić zbudowane skrypty • z pomocą buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • z pomocą nauczyciela buduje prosty skrypt wykonujący mnożenia dwóch liczb 	<ul style="list-style-type: none"> • nie potrafi zbudować prostego skryptu określającego ruch duszka po scenie • nie potrafi zbudować prostego skryptu określającego sterowanie duszkiem • nie potrafi zbudować prostego skryptu wykonującego mnożenie dwóch liczb

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"> • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię • tworzy własne menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu • dobiera odpowiedni rodzaj listy do tworzonego dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • formatuje obiekt WordArt • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe 	<ul style="list-style-type: none"> • używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz • stosuje podstawowe opcje formatowania • wstawia obiekt WordArt • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podczas pracy z dokumentem wskazane skróty klawiszowe • z pomocą nauczyciela stosuje podstawowe opcje formatowania • zapisuje menu w dokumencie tekstowym • z pomocą nauczyciela tworzy listy jednopoziomowe 	<ul style="list-style-type: none"> • nie stosuje skrótów klawiszowych w edytorze tekstu • nie potrafi poprawnie sformatować tekstu • nie potrafi wpisać menu do dokumentu tekstowego • nie potrafi poprawnie utworzyć listy

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