

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE W KLASIE 4

opracowane na podstawie podręcznika:

Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla szkoły podstawowej. Klasa 4

Prowadzące: mgr Agnieszka Dudek, mgr Małgorzata Handzel

ROZDZIAŁ I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3a, 3b, II.4, III.1b, 2c, 2d, IV.2, 3, V.1-3,	Zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej i rozumie potrzebę jego przestrzegania, Wymienia zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem i stosuje je w praktyce, Zna i opisuje budowę zestawu komputerowego, Klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,	Wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce, Zna pojęcia: <i>informatyka, program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny, pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, bit i bajt, sieć komputerowa, okno programu;</i> Opisuje funkcje jakie pełnią poszczególne elementy zestawu komputerowego, Wyjaśnia jak tworzy się pliki, katalogi i podkatalogi oraz stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom	Zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej, Wymienia większość poznanych zasad bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, Zna pojęcia <i>informatyka, sieć komputerowa, pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, bit i bajt, program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny.</i> Wymienia skład podstawowego zestawu komputerowego, Wie, że rozpoczynając pracę z komputerem podłączonym do sieci należy podać login i hasło,	Zna podstawowe założenia regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, Wymienia przynajmniej dwie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, Wymienia urządzenia zewnętrzne, które można podłączyć do dowolnego komputera, Tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, podaje przykłady różnych typów plików, Podaje przykłady programów komputerowych i wie do czego służą,	Wymienia przynajmniej dwie najważniejsze zasady regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, Dba o porządek na stanowisku pracy, Nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, Wymienia przynajmniej dwa urządzenia zewnętrzne (peryferyjne) komputera, Wymienia nazwy podstawowych elementów zestawu komputerowego, Rozumie pojęcia: katalog (folder), podkatalog (podfolder),	Nie wypowiada się na zajęciach. Nie podejmuje żadnych prac. Lekceważy regulamin szkolnej pracowni komputerowej, Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem; Nie nazywa elementów zestawu komputerowego, Nie potrafi samodzielnie tworzyć katalogów i zapisywać w nich plików

	<p>Zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem: <i>system operacyjny, pulpit, ikona, plik i katalog oraz bit i bajt, program komputerowy, algorytm, instrukcja</i>,</p> <p>Zna sposoby organizacji plików w katalogach, samodzielnie tworzy strukturę folderów;</p> <p>Zna i wymienia etapy rozwiązywania problemów, podaje sposoby rozwiązania problemu,</p>	<p>Nazywa elementy budowy okna katalogu i okna programu,</p> <p>Tworzy w miejscu wskazanym przez nauczyciela podaną strukturę katalogów,</p> <p>Wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych,</p> <p>Proponuje sposób rozwiązania podanego problemu;</p>	<p>Umie tworzyć pliki, katalogi i podkatalogi i wie w jakim celu się je stosuje, stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom</p> <p>Rysuje schemat drzewa katalogów podanych w ćwiczeniu,</p> <p>Umie opracować sposób rozwiązania podanego problemu;</p>	<p>Prawidłowo uruchamia program wskazany przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nim pracę,</p> <p>Zapisuje pliki na dysku według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,</p>	<p>Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>	
--	---	---	--	---	---	--

ROZDZIAŁ II. Internet i programowanie (Scratch)

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1a, 2b, II.1, 2, 3a, 3b, 4, III.1b, 2a, IV. 1 – 3, V.1 - 3	<p>Zna najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</p> <p>Wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,</p> <p>Omawia zasady korzystania przeglądarki i zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,</p>	<p>Wyjaśnia, co to jest Internet,</p> <p>Zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</p> <p>Wie czym jest adres internetowy, przeglądarka internetowa, wyszukiwarka, przegląda strony www korzystając z odsyłaczy</p> <p>Wyjaśnia budowę adresu internetowego,</p>	<p>Zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, poczta elektroniczna,</p> <p>Wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,</p>	<p>Rozumie pojęcia: Internet, przeglądarka internetowa, wyszukiwarka,</p> <p>Zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</p> <p>Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem,</p> <p>Przegląda i opisuje zawartość podanej strony internetowej</p>	<p>Nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,</p> <p>Zna bezpieczne strony www dla dzieci,</p> <p>Wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,</p> <p>Uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, przy</p>	<p>Nie wypowiada się na zajęciach,</p> <p>Nie potrafi wyszukać prostych informacji w sieci Internet,</p> <p>Nie zna podstawowych opcji w programie Scratch</p>

	<p>Omawia zalety i wady poczty elektronicznej, porównuje ją z pocztą tradycyjną,</p> <p>Uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią,</p> <p>Realizuje własne pomysły w Scratchu, projektując program eksperymentuje,</p> <p>Potrafi samodzielnie modyfikować prosty program;</p>	<p>Przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,</p> <p>Wyjaśnia pojęcie netykiety,</p> <p>Projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę,</p> <p>Umie pisać prosty program przy użyciu edukacyjnego języka programowania Scratch;</p> <p>Potrafi modyfikować prosty program,</p>	<p>Wyjaśnia budowę adresu internetowego,</p> <p>Redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,</p> <p>Świadomie stosuje zasady netykiety;</p> <p>Otwiera i analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, korzysta z zasobów programu,</p> <p>Wie, że problemy rozwiązuje się etapami;</p> <p>Umie objaśnić przebieg działania programu;</p>	<p>Rozumie pojęcie poczty elektronicznej,</p> <p>Przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną,</p> <p>Tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z Internetu,</p> <p>Odczytuje proste skrypty zbudowane z bloków w programie Scratch, tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów,</p> <p>Umie modyfikować program z pomocą nauczyciela,</p>	<p>przy pomocy nauczyciela korzysta z wyszukiwarki,</p> <p>Stosuje niektóre zasady netykiety obowiązujące użytkowników Internetu,</p> <p>Uruchamia program Scratch,</p> <p>Z pomocą nauczyciela określa etapy rozwiązywania problemów;</p> <p>Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>	
--	--	---	--	--	--	--

ROZDZIAŁ III. Nauka pisania na klawiaturze komputera

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.4, III.1b, 5b 2c, 2d, V.1,V.1, 2	<p>Prezentuje prawidłowy układ obu rąk na klawiaturze;</p> <p>Umie nazwać bloki klawiszy bez wskazywania ich na klawiaturze;</p> <p>Bardzo sprawnie posługuje się klawiaturą</p>	<p>Sprawnie posługuje się klawiaturą,</p> <p>Omawia działanie klawiszy: Enter, Esc, Tab, Caps Lock, Shift, prawy Alt, Page Up, Page Down, End, Home,</p> <p>Popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury,</p> <p>Wie na ile bloków dzielimy klawisze,</p>	<p>Nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje,</p> <p>Wie na ile bloków dzielimy klawisze,</p> <p>Omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy;</p> <p>Sprawnie posługuje się klawiaturą,</p> <p>Popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;</p>	<p>Zna budowę klawiatury,</p> <p>Nazywa podstawowe klawisze,</p> <p>Wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,</p> <p>W prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery – popełnia nieliczne błędy;</p>	<p>Wie, między którymi klawiszami przebiega granica obszarów działania lewej i prawej ręki,</p> <p>Popełnia błędy przy wprowadzaniu znaków do komputera</p> <p>Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>	<p>Nie wypowiada się na zajęciach,</p> <p>Nie potrafi w prawidłowy sposób korzystać z klawiatury,</p>

ROZDZIAŁ IV. Grafika komputerowa

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
I.1a, 2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	<p>Tworzy ilustracje własnego pomysłu w edytorze grafiki Paint, eksperymentuje z poznanymi narzędziami,</p> <p>Twórczo podchodzi do wykonywanego zadania,</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i>,</p> <p>Samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument,</p> <p>Otwiera pliki, modyfikuje, kopiuje, wkleja fragmenty rysunku;</p> <p>Sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty,</p>	<p>Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego Paint;</p> <p>Otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument,</p> <p>Korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku;</p> <p>Dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu,</p> <p>Przekształca obraz,</p> <p>Uzupełnianie grafiki tekstem,</p>	<p>Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego Paint,</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>,</p> <p>Świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku w określonej lokalizacji lub o rezygnacji z nich,</p> <p>Przekształca elementy rysunku,</p> <p>Korzysta ze schowka,</p> <p>Zna i stosuje polecenie <i>Kopiuj/Wklej</i>,</p> <p>Dołącza do rysunku napisy</p>	<p>Rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika Paint,</p> <p>Rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>,</p> <p>Sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera;</p> <p>Przekształca elementy rysunku,</p> <p>Prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji;</p> <p>Dokonuje poprawek w pracach graficznych,</p>	<p>Wskazuje elementy okna edytora grafiki Paint,</p> <p>Wykonuje proste rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,</p> <p>Posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,</p> <p>Z pomocą nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji,</p> <p>Panował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>	<p>Nie wypowiada się na zajęciach,</p> <p>Nie wykonuje zadanych prac graficznych,</p>

ROZDZIAŁ V. Edytory tekstu

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
I.1a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	<p>Omawia możliwości edytora tekstu,</p> <p>Poprawnie dzieli tekst na akapity;</p> <p>Samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu;</p> <p>Sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p> <p>Samodzielnie zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;</p> <p>Rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”,</p> <p>Formatuje tekst na zadany temat</p> <p>Sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;</p>	<p>Pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>Prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze),</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i>, <i>akapit</i>, <i>blok</i>;</p> <p>Sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuuj</i>, <i>Wklej</i>, <i>Cofnij</i>,</p> <p>We właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,</p> <p>Wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i>,</p> <p>Zgodnie z opisem ustawia wcięcie akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;</p> <p>Samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki),</p> <p>Zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,</p>	<p>Samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,</p> <p>Wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora,</p> <p>Zapisuje dokument w ustalonym miejscu na dysku,</p> <p>Nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości,</p> <p>Redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,</p> <p>Samodzielnie odnajduje na dysku właściwy plik potrzebny do wykonania zadania,</p> <p>Wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p> <p>Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z niewielką pomocą nauczyciela,</p> <p>Z niewielką pomocą nauczyciela łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki),</p>	<p>Zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i>, <i>redagowanie tekstu</i>, <i>cursor tekstowy</i>,</p> <p>Wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,</p> <p>Zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją,</p> <p>Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu,</p> <p>Z pomocą nauczyciela wykonuje operacje na bloku tekstu: zaznaczenie, usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p> <p>Wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,</p> <p>Umie z niewielką pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty,</p>	<p>Wskazuje elementy okna edytora tekstu,</p> <p>Rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz cursor tekstowy i wskaźnik myszy,</p> <p>Posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji,</p> <p>Nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela,</p> <p>Pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,</p> <p>Odnajduje na dysku właściwy plik według wskazówek nauczyciela,</p> <p>Formatuje i modyfikuje dokument tekstowy według wskazówek lub z pomocą nauczyciela,</p> <p>Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>	<p>Nie wypowiada się na zajęciach,</p> <p>Nie wykonuje zadanych prac w edytorze tekstowym</p>

ROZDZIAŁ VI. Komputer w naszym otoczeniu

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1a, 2a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1 – 3	Prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których stosuje się komputery, Uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu;	Omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach Uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu; Zna obszary zastosowań komputerów,	Opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, Wymienia zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne,	Wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania,	Wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	Nie wypowiada się na zajęciach, Nie podejmuje żadnych prac, nie angażuje się w pracę w grupie;

ROZDZIAŁ VII. Komputer w edukacji i rozrywce

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I, II.1, 2, 3a, 3b, 4, III.1b, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	Opisuje multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację. Wykazuje się pomysłowością podczas pracy w programie Baltie	Wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne, program użytkowy</i> , Opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, Tworzy zadane programy w programie Baltie	Rozumie pojęcia: <i>multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne</i> , Wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, Tworzy proste programy wg instrukcji w programie Baltie	Obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji, Rozumie multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację. Z niewielką pomocą nauczyciela buduje proste programy - Baltie	Korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, Z pomocą nauczyciela podejmuje pracę w środowisku Baltie	Nie wypowiada się na zajęciach, Nie podejmuje zadanych prac;