

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, Zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem: <i>system operacyjny, pulpit</i>,	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 Nazywa elementy budowy	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	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, Dbą 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	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

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

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	Zna najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, Wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, Omawia zasady korzystania przeglądarki i zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej, Omawia zalety i wady poczty elektronicznej, porównuje ją z pocztą	Wyjaśnia, co to jest Internet, Zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, Wie czym jest adres internetowy, przeglądarka internetowa, wyszukiwarka, przegląda strony www korzystając z odsyłaczy Wyjaśnia budowę adresu internetowego, Przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,	Zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, Wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, Wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, Wyjaśnia budowę adresu internetowego, Redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy	Rozumie pojęcia: Internet, przeglądarka internetowa, wyszukiwarka, Zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, Przegląda i opisuje zawartość podanej strony internetowej Rozumie pojęcie poczty elektronicznej, Przy pomocy nauczyciela wysyła,	Nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, Zna bezpieczne strony www dla dzieci, Wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę, Uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, przy pomocy nauczyciela korzysta z wyszukiwarki, Stosuje niektóre zasady netykiety obowiązujące	Nie wypowiada się na zajęciach, Nie potrafi wyszukać prostych informacji w sieci Internet, Nie zna podstawowych opcji w programie Scratch

	tradycyjną, Uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią, Realizuje własne pomysły w Scratchu, projektując program eksperymentuje, Potrafi samodzielnie modyfikować prosty program;	Wyjaśnia pojęcie netykiety, Projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę, Umie pisać prosty program przy użyciu edukacyjnego języka programowania Scratch; Potrafi modyfikować prosty program,	elektroniczne, Świadomie stosuje zasady netykiety; Otwiera i analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, korzysta z zasobów programu, Wie, że problemy rozwiązuje się etapami; Umie objaśnić przebieg działania programu;.	odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, Tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z Internetu, Odczytuje proste skrypty zbudowane z bloków w programie Scratch, tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów, Umie modyfikować program z pomocą nauczyciela,	użytkowników Internetu, Uruchamia program Scratch, Z pomocą nauczyciela określa etapy rozwiązywania problemów; Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
--	--	--	--	--	---	--

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	Prezentuje prawidłowy układ obu rąk na klawiaturze; Umie nazwać bloki klawiszy bez wskazywania ich na klawiaturze; Bardzo sprawnie posługuje się klawiaturą	Sprawnie posługuje się klawiaturą, Omawia działanie klawiszy: Enter, Esc, Tab, Caps Lock, Shift, prawy Alt,Page Up, Page Down, End, Home, Popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, Wie na ile bloków dzielimy klawisze,	Nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, Wie na ile bloków dzielimy klawisze, Omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy; Sprawnie posługuje się klawiaturą, Popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;	Zna budowę klawiatury, Nazywa podstawowe klawisze, Wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, W prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery – popełnia nieliczne błędy;	Wie, między którymi klawiszami przebiega granica obszarów działania lewej i prawej ręki, Popełnia błędy przy wprowadzaniu znaków do komputera Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nie wypowiada się na zajęciach, Nie potrafi w prawidłowy sposób korzystać z klawiatury,

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

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,	Omawia możliwości edytora tekstu,	Pisze teksty, świadomie stosując reguły	Samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,	Zna pojęcia: <i>edytor tekstu, redagowanie</i>	Wskazuje elementy okna edytora tekstu,	Nie wypowiada się na zajęciach,

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

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,	Prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w	Omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych	Opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje	Wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują	Wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym	Nie wypowiada się na zajęciach, Nie podejmuje żadnych

2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1 – 3	których stosuje się komputery, Uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu;	miejscach Uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu; Zna obszary zastosowań komputerów,	się komputery, Wymienia zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne,	zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania,	otoczeniu,	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 proste 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;