



Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4 zgodny z podręcznikiem „Lubię to!” Autor: Kęska Michał

Wymagania na poszczególne oceny				
na ocenę dopuszczającą	na ocenę dostateczną	na ocenę dobrą	na ocenę bardzo dobrą	na ocenę celującą
1. TRZY, DWA, JEDEN... START! NIECO WIEŚCI Z KRAINY KOMPUTERÓW				
Uczeń: - 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 - wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer - wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer - wyjaśnia, czym jest komputer - wymienia elementy wchodzące	Uczeń: - 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 - wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów - wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer	Uczeń: - 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 - określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery - wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów	Uczeń: - 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 - wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera - wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do	Uczeń: - 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 - przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego - omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma

w skład zestawu komputerowego • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze • odróżnia plik od folderu	• 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 • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość	• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu	komputera lub wyprowadzające dane z komputera • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki	• omawia historię rozwoju smartfona • 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 lub Linux
---	---	---	--	---

2. MALOWANIE NA EKRANIE. NIE TYLKO PROSTE RYSUNKI W PROGRAMIE MS PAINT

Uczeń: • 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	Uczeń: • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl • rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia	Uczeń: • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami	Uczeń: • 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	Uczeń: • przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV– XVIII wieku • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
---	--	--	--	---

• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku	• 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 • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku	• 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 W grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku	• dodaje do tytułu efekt cienia liter • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku	• w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku
--	---	--	--	---

3. ŻEGLOWANIE PO OCEANIE INFORMACJI. BEZPIECZNE KORZYSTANIE Z INTERNETU

Uczeń: • wyjaśnia, czym jest internet • 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 • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej	Uczeń: • wymienia zastosowania 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	Uczeń: • wymienia najważniejsze 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 ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu	Uczeń: • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek	Uczeń: • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej • rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons • tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie
--	--	--	---	--

4. Z KOTEM ZA PAN BRAT. PROGRAMUJEMY W SCRATCHU

Uczeń: • 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	Uczeń: • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości	Uczeń: • 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 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 • 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	Uczeń: • dodaje nowe duszki do projektu • używa bloków określających styl obrotu duszka • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu	Uczeń: • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika
---	--	--	--	--

		blok powodujący powtarzanie poleceń		
5. KŁAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W PROGRAMIE MS WORD				
Uczeń: • klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach • zapisuje menu w dokumencie tekstowym • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań	Uczeń: • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu • wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań	Uczeń: • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania • formatuje obiekt WordArt • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań	Uczeń: • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań	Uczeń: • przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu • opracowuje plan przygotowań do podróży • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań