

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE 4

Rok szkolny 2024/2025

1. Wymagania edukacyjne z informatyki niezbędne do otrzymania przez uczniów klas 4 poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych wynikających z realizowanego przez siebie programu nauczania

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań edukacyjnych na ocenę dopuszczającą.

### I OKRES/ ŚRÓDROCZNA OCENA KLASYFIKACYJNA

Dopuszczający (2) Uczeń:	Dostateczny (3) Uczeń:	Dobry (4) Uczeń:	bardzo dobry (5) Uczeń:	Celujący (6) Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li><li>wyjaśnia czym jest komputer,</li><li>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li><li>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li><li>określa, jaki system</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li><li>wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li><li>wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i></li><li>wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li><li>określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li><li>charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li><li>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia etapy rozwoju komputerów,</li><li>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li><li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li><li>wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego</li><li>omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma</li><li>omawia historię rozwoju smartfon</li><li>podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów</li></ul>

<p>operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• odróżnia plik od folderu,</li> <li>• wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</li> <li>• tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>• tworzy proste tło obrazu,</li> <li>• tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li> <li>• wkleja ilustracje na obraz,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,</li> <li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> <li>• porządkuje zawartość folderu,</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li> <li>• tworzy kopię obiektu z życiem klawisza <b>Ctrl</b>,</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> </ul>	<p>zbudowany jest komputer,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</li> <li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>• omawia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>• tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li> <li>• rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• pobiera kolor z obrazu,</li> </ul>	<p>komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>• pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li> <li>• tworzy dodatkowe obiekty</li> </ul>	<p>komputerowych,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów</li> <li>• przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku</li> <li>• przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć</li> </ul>
---	--	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tekst do obrazu,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,</li> <li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,</li> <li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</li> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li> <li>• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li> <li>• wymienia zastosowania internetu,</li> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>• wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>• wyjaśnia czym są prawa autorskie,</li> <li>• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>• wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,</li> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,</li> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li> <li>• formułuje odpowiednie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• i wkleja je na grafikę,</li> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geograficznych XV i XVI wieku</li> <li>• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną</li> <li>• tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce</li> <li>• wykonuje plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej</li> <li>• rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons</li> </ul>
---	--	---	---	---

<p style="text-align: center;"><b>II OKRES/ROCZNA OCENA KLASYFIKACYJNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li> <li>• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li> <li>• usuwa postaci z projektu tworzonych w programie Scratch,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li> <li>• tworzy tło z tekstem,</li> <li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li> </ul>	<p>zapytania w wyszukiwarce internetowej</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li> <li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li> <li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka,</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prezentację na wybrany temat wykorzystując materiały znalezione w internecie</li> <li>• tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie</li> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły</li> <li>• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika</li> </ul>
---	--	---	---	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,</li> <li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>,</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,</li> <li>• zmienia tekst na obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li> <li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li> <li>• formatuje obiekt WordArt,</li> <li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li> <li>• modyfikuje istniejący styl,</li> <li>• definiuje listy wielopoziomowe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych</li> <li>• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu</li> <li>• opracowuje plan przygotowań do podróży</li> <li>• przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu</li> </ul>
--	---	---	---	--

## **2) Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych**

- 1) zadania wykonywane podczas lekcji,
- 2) stosowanie poznanych wiadomości i umiejętności praktycznych w pracy na lekcji,
- 3) odpowiedzi ustne, odpowiedzi pisemne,
- 4) kartkówki/sprawdziany wiadomości
- 5) osiągnięcia w konkursach przedmiotowych szkolnych i pozaszkolnych.
- 6) dodatkowe zadania zlecone przez nauczyciela (dla chętnych).

Zespół nauczycieli informatyki