

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

### Informatyka klasa 4b gr.1

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów</b>						
<b>1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?</b>	1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej</li> <li>stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze</li> <li>określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce</li> </ul>				
<b>1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz</b>	2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia</li> <li>wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia</li> <li>podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych</li> </ul>

<b>1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach</b>	3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</li> <li>odróżnia plik od folderu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku</li> <li>z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych</li> <li>wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</li> <li>rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń samodzielnie porządkuje zawartość folderu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</li> </ul>
<b>Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu</b>						
<b>2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?</b>	4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, czym jest internet</li> <li>wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia zastosowania internetu</li> <li>stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej</li> </ul>
<b>2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie</b>	6 i 7. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</li> <li>wyszukuje znaczenia prostych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</li> </ul>	<p>haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li> <li>• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie</li> </ul>	<p>wyszukiwarek internetowych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników</li> <li>• korzysta z internetowego tłumacza</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu</li> </ul>	<p>funkcji wyszukiwarek</p>	
<b>2.3. Netykieta - zasady właściwego zachowania w sieci</b>	8. Netykieta - zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest netykieta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia niektóre zasady netykiety</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia wszystkie zasady właściwego zachowania w sieci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i uzasadnia wszystkie zasady netykiety</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety</li> </ul>
<b>Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint</b>						
<b>3.1. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów</b>	9 i 10. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia wielkość obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania <b>Krzywych</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia wymiary obrazu</li> <li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków</li> <li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> </ul>

<p><b>3.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach</b></p>	<p>11 i 12. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy tło obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca</li> <li>• sprawnie przetacza się między otwartymi oknami</li> <li>• wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików</li> <li>• dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> </ul>
<p><b>3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst</b></p>	<p>13 i 14. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tytuł plakatu</li> <li>• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu</li> <li>• rozmieszcza elementy na plakacie</li> <li>• wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</li> <li>• stosuje narzędzie <b>Selektor kolorów</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do tytułu efekt cienia liter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną</li> </ul>
<p><b>3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe</b></p>	<p>15 i 16. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz</li> </ul>				
<p><b>Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</b></p>						

<p><b>4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch</b></p>	<p>17 i 18. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe duszki do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające zachowanie na scenie</li> </ul>
<p><b>4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią</b></p>	<p>19 i 20. Małpie figle. O sterowaniu postacią</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</li> <li>• usuwa duszki z projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia wielkość duszków</li> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</li> <li>• ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły</li> </ul>
<p><b>4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty</b></p>	<p>21 i 22. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzia <b>Tekst</b> do wykonania tła z instrukcją gry</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego</li> </ul>

w programie Scratch?	w programie Scratch?		<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</li> <li>• stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”</li> <li>• stosuje blok określający powtarzanie poleceń</li> </ul>	komunikatu o dowolnej treści <ul style="list-style-type: none"> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</li> </ul>	<p>• dodawanie, odejmowanie, mnożenie dwóch liczb podanych przez użytkownika</p>
<b>Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu</b>						
<b>5.1 na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word</b>	23. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz</li> <li>• Stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprawnie stosuje skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych</li> </ul>
<b>5.2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?</b>	24 i 25. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów</li> <li>• stosuje opcję <b>Pokaż wszystko</b>, aby sprawdzić poprawność formatowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu</li> </ul>

<b>5.3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu</b>	26 i 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</li> <li>• wstawia obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje plan przygotowań do podróży</li> </ul>
<b>5.4. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe</b>	28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań</li> </ul>				