

# **WYMAGANIA EDUKACYJNE**

## **INFORMATYKA Klasa 4**

**Program nauczania informatyki w szkole podstawowej  
„Lubię to!. Nowa Era**

## Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

OCENA				
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący 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 operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</li> <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> <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</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> <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> <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> </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 zbudowany jest komputer,</li> <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> <li>• tworzy obraz w programie</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 komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</li> <li>• tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> <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 i wkleja je na grafikę,</li> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95%</li> <li>• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych</li> </ul>

<p>obrazu i zmienia ich wielkość,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wkleja ilustracje na obraz,</li> <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> <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 tworzego w programie Scratch,</li> <li>używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li> <li>stosuje podstawowe opcje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li> <li>pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <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> <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> <li>wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li> <li>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>,</li> </ul>	<p>Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>pobiera kolor z obrazu,</li> <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 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> <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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li> <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> <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>	
--	---	--	---	--

<p>formatowania tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>.</li> </ul>	<p><i>interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <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>• 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> <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>		
---	--	---	--	--

### **Skala i rangi ocen – wg zapisów w Statucie Szkoły**

#### **1. Co będzie oceniane:**

- umiejętności;*
- aktywność;*
- praca w grupie;*
- wiedomości;*
- konkursy.*

#### **2. Jakie oceny można poprawić:**

- Obowiązkowo ocenę niedostateczną wagi 3;*
- W zależności od ambicji (chęci) ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą wagi 3.*