

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

- analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
- wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
- formułuje algorytm określający sterowanie obiektem na ekranie.

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:

- tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
- wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
- pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
- dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
- tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
- buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
- wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
- programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
- sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
- objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
- tworzy dokumenty tekstowe,
- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z Internetu,
- wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
- zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
- porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
- porządkuje pliki i foldery,
- rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
- omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
- wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
- posługuje się różnymi nośnikami danych,
- wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
- selekcjonuje materiały znalezione w sieci,
- wysyła wiadomości za pośrednictwem poczty elektronicznej,
- edytuje dokumenty zapisane w chmurze.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,

- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
- przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
- wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z Internetu,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.

Kryteria oceniania z informatyki dla klasy 4

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, • wyjaśnia czym jest komputer, • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, • określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, • odróżnia plik od folderu, • wyjaśnia czym jest Internet, • wymienia przykłady 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, • wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i>, • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia, • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, • wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, • z pomocą 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, • wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • omawia różnice między plikiem i folderem, • tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, • rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, • wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, • wyszukuje informacje w internecie, korzystając

<p>zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • wyjaśnia, czym jest netykieta, • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej, • wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi, • przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer, • tworzy nowe pliki i foldery w chmurze, 	<p>nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • podaje przykłady zastosowań konta pocztowego, • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej, • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego, • omawia zasady współpracy w sieci, • edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze 	<p>rozszerzeń,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<p>z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami, • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo, • tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, • pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, • tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, • dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, • używa bloków określających styl obrotu duszka, • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami
---	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • ustawi wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, • tworzy proste tło obrazu, • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość, • dodaje tytuł plakatu, • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z • w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz • buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch duszka po scenie, • uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, • usuwa postaci z projektu tworzonych w programie Scratch, 	<p>OneDrive,</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem • rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, • tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl, • używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, • pracuje w dwóch oknach programu Paint, • wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, • dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, • zmienia tło sceny w projekcie, • tworzy tło z tekstem, • zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, • dostosowuje tło sceny do tematyki gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, • stosuje opcje obracania obiektu, • pobiera kolor z obrazu, • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, • wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, • stosuje bloki powodujące obrót duszka, • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, • stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu, • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po 	<p>i interlinię,</p>
---	--	--	----------------------

<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, • zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, 	<p><i>enter, twarda spacja,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, • wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, • zmienia tekst na obiekt WordArt, 	<p>spełnieniu danego warunku,</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, • stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, • 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, 	
--	--	--	--

Na **ocenę celującą** uczeń stosuje zdobyte wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.