

INFORMATYKA KLASA IV

Wymagania na poszczególne oceny

Temat lekcji	Ocena niedostateczna Uczeń:	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów						
1.Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	<ul style="list-style-type: none"> 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 					
2.Od liczydła... krótko o historii komputera	<ul style="list-style-type: none"> nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do dalszego kształcenia nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej 	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów 	<ul style="list-style-type: none"> określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma omawia historię rozwoju smartfona
3.Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na		<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest komputer wymienia elementy wchodzące w skład zestawu 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wyjaśnia pojęcia: 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów

zewnątrz	<ul style="list-style-type: none"> nie potrafi rozwiązywać zadań o elementarnym stopniu trudności nawet z pomocą nauczyciela 	<p>komputerowego</p> <ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera 	<p>urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia 	<ul style="list-style-type: none"> klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera 	<p>komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów</p>
<p>4. Systemowe operacje i szrotka. O systemach, programach i plikach</p>		<ul style="list-style-type: none"> określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze odróżnia plik od folderu 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux
Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint						
<p>1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów</p>	<ul style="list-style-type: none"> nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia wielkość obrazu tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania 	<ul style="list-style-type: none"> używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku

	konieczne do dalszego kształcenia	kształtu Krzywa	• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl			
2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	• nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówki) podczas kontroli bieżącej	• tworzy proste tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość	• rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów , dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint	• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu	• wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym	• przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku
	• nie potrafi rozwiązywać zadań o elementarnym stopniu trudności nawet z pomocą nauczyciela					
3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst		• dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z	• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki	• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów	• dodaje do tytułu efekt cienia liter	• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu						
1. W sieci. Wstęp do internetu	• nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do	• wyjaśnia, czym jest internet	• wymienia zastosowania internetu	• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu	• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu	• tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce
2. Nie daj się wciągnąć w sieć.		• wymienia zagrożenia czyhające	• stosuje zasady bezpiecznego	• omawia korzyści i zagrożenia związane	• dba o zabezpieczenie swojego komputera	• wykonuje w grupie plakat promujący

O bezpieczeństwie w internecie	dalszego kształcenia <ul style="list-style-type: none"> nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej 	na użytkowników <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 	korzystania z internetu	z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu	przed zagrożeniami internetowymi	bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich	nie potrafi rozwiązywać zadań o elementarnym stopniu trudności nawet z pomocą nauczyciela	wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa <ul style="list-style-type: none"> podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej 	odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej <ul style="list-style-type: none"> wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku wyjaśnia, czym są prawa autorskie przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie 	wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych <ul style="list-style-type: none"> 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 	wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek	rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons <ul style="list-style-type: none"> tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie
Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu						
1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do	buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie <ul style="list-style-type: none"> uruchamia skrypty zbudowane 	zmienia tło sceny <ul style="list-style-type: none"> zmienia wygląd i nazwę postaci 	stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń <ul style="list-style-type: none"> określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie 	dodaje nowe duszki do projektu	tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie

	dalszego kształcenia	w programie oraz zatrzymuje ich działanie		części skryptu po spełnieniu danego warunku		
2. Małpie figle. O sterowaniu postacią	<ul style="list-style-type: none"> nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej 	<ul style="list-style-type: none"> buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury usuwa duszki z projektu 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia wielkość duszków dostosowuje tło sceny do tematyki gry 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> używa bloków określających styl obrotu duszka 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły
	<ul style="list-style-type: none"> nie potrafi rozwiązywać zadań o elementarnym stopniu trudności nawet z pomocą nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb 	<ul style="list-style-type: none"> używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry tworzy zmienne i ustawia ich wartości 	<ul style="list-style-type: none"> 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 blok 	<ul style="list-style-type: none"> łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika
3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?						

				powodujący powtarzanie poleceń		
Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word						
1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word	<ul style="list-style-type: none"> nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do dalszego kształcenia 	<ul style="list-style-type: none"> używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wkleja i zapisuje stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych
2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	<ul style="list-style-type: none"> nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówki) podczas kontroli bieżącej nie potrafi rozwiązywać zadań o elementarnym stopniu trudności nawet z pomocą nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy poprawnie sformatowane teksty ustawia odstępy między akapitami i interlinię 	<ul style="list-style-type: none"> opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu
3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu		<ul style="list-style-type: none"> zapisuje menu w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów wstawia obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> opracowuje plan przygotowań do podróży
4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie		<ul style="list-style-type: none"> tworzy listy jednopozymowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie 	<ul style="list-style-type: none"> używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie stosuje listy wielopozymowe dostępne w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy nowy styl do formatowania tekstu modyfikuje istniejący styl definiuje listy wielopozymowe 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu