

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 4 szkoły podstawowej

Zagadnienia	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	ocena celująca
W świecie urządzeń cyfrowych	• wyjaśnia, czym jest komputer • zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi	• podaje przykłady informacji, które przetwarza komputer • podaje przykłady urządzeń rozszerzających możliwości komputera • stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami cyfrowymi	• wyjaśnia, czym są urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia • podaje przykłady urządzeń wejścia i urządzeń wyjścia oraz takich, które są zarówno urządzeniami wejścia, jak i wyjścia • wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy	• stosuje zasady ekologicznego zachowania przy korzystaniu z urządzeń cyfrowych	• omawia wpływ technologii na środowisko
Programy, pliki i foldery	• podaje przykłady programów komputerowych • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze • odróżnia plik od folderu • uruchamia programy	• wyjaśnia pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny, licencja, plik, folder</i> • zna przeznaczenie systemu operacyjnego • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje	• podaje przykłady systemów operacyjnych • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem • podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem	• porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy • wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku	• podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne

		w nim prace • przenosi plik we wskazane miejsce	pliku lub folderu • samodzielnie porządkuje zawartość folderu		
Co warto wiedzieć o internecie?	• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa • podaje przykłady wykorzystania internetu	• wyjaśnia pojęcia: <i>router, wi-fi, internet</i>	• omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji	• wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech internetu	• charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia
Bezpieczni w cyfrowym świecie	• rozumie, że nie wszystkie kontakty w sieci są bezpieczne • wymienia, do kogo może się zwrócić w przypadku poczucia zagrożenia • zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci	• wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość • wyjaśnia pojęcia <i>fake news</i> i <i>deepfejk</i> • charakteryzuje cechy i cele fake newsów	• podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa • omawia, na co należy uważać przy przeglądaniu stron internetowych • podaje bezpieczne źródła plików • zna zasady tworzenia bezpiecznych haseł	• rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudających dane • omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu • tworzy bezpieczne hasła	• omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów
Jak szukać informacji?	• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych • przestrzega zasad wykorzystywania	• wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa • wyjaśnia pojęcie <i>hipertącze</i> • wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych	• wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne • zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej	• weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności	• omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych • korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem

	materiałów znalezionych w sieci	w podręczniku			
Komunikacja w internecie	- wymienia sposoby komunikacji w internecie - wyjaśnia, czym jest netykieta - podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci	- wyjaśnia wady i zalety różnych sposobów komunikacji w sieci - przestrzega zasad komunikacji obowiązujących w internecie	- dobiera sposób komunikacji do rodzaju przekazywanej wiadomości - wyjaśnia, czym jest hejt	wyjaśnia różnice między informacją a opinią	wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy
Korzystanie z internetu –podsumowanie rozdziału	wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 5.–8. adekwatnie do wymaganej oceny				
10. Wstęp do grafiki komputerowej	- wyjaśnia pojęcia <i>piksel</i> i <i>rozmiar obrazu</i> - ustawia szerokość i wysokość obrazu - tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi Ołówek i Pędzel	- wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu - tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli - korzysta z kształtów Linia i Prostokąt	zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu	projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na koszulkę), dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości	wykonuje rysunki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
Jak sprytnie tworzyć rysunki?	tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty Owal oraz Krzywa	- stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane - rysuje poziome linie z użyciem klawisza Shift	stosuje opcje obracania fragmentu obrazu	wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu	wykorzystuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa)
Obrazy z warstw	- wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym - zmienia kolejność	- tworzy rysunki z kilku warstw - usuwa tło i obiekt z obrazu	ustawia obszar po usunięciu tła jako przezroczysty i zapisuje obraz	- importuje obrazy do projektu - tworzy proste kompozycje z kilku	tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć

	- warstw w projekcie • duplikuje warstwy • zapisuje pracę jako projekt		w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła	- obrazów • dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji	
Grafika komputerowa – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 10.–14. adekwatnie do wymaganej oceny				
Tworzenie krótkiego dokumentu	• posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki) • zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym	• formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie Czcionka	• tworzy dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem	• tworzy i formatuje krótkie dokumenty tekstowe według własnego pomysłu	• tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu
Formatowanie dokumentu	• omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>odstępy między akapitami</i>, <i>interlinia</i> • ustawia tekst względem marginesów	• zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit • stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych	• dzieli tekst na akapity i je formatuje • zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe	• wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie • tworzy poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe	• przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania
Dokument z ilustracjami	• wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu tekstowego	• zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów wstawionych do dokumentu • tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów, kształtów	• stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu • przycina obraz wstawiony do dokumentu	• projektuje i tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	• przedstawia w dokumencie tekstowym wybraną scenę, np. rozmowę dwóch osób, wstawia do tego dokumentu odpowiednie

		i ikon			teksty, obrazy i kształty
Edytor tekstu – podsumowanie rozdziału	wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 16.–19. adekwatnie do wymaganej oceny				
Wprowadzenie do Scratcha	- wyjaśnia pojęcia: <i>blok, skrypt, scena</i> - wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu - uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów	- usuwa duszka z projektu - wstawia do projektu duszka i tło - zmienia nazwę duszka - tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek porusza się po scenie	stosuje blok, dzięki któremu wybrane polecenia wykonają się określoną liczbę razy	- tworzy skrypty według założeń zadania - samodzielnie tworzy proste projekty	tworzy projekt o zadanej tematyce, uwzględniając przy tym własne pomysły
Postać mówi i myśli	wskazuje bloki, które pozwalają wyświetlić na scenie myśl lub wypowiedź duszka	tworzy projekt, w którym duszki przeprowadzają ze sobą krótką rozmowę	- ustawia zmianę tła w skrypcie - pokazuje lub ukrywa duszka na scenie - tworzy skrypt, który uruchamia się po zmianie tła	dodaje efekty graficzne do duszka	przygotowuje według własnego pomysłu animację, w której zmienia się tło, a duszki pojawiają się i ukrywają w czasie działania projektu
Sterowanie duszkiem	- ustawia zachowanie duszka po kliknięciu w niego myszą - dodaje skrypt do sceny	- stosuje blok z napisem „zawsze” - stosuje blok losujący liczby - tworzy skrypt, który uruchomi się po naciśnięciu określonego klawisza	- tworzy własne tło - ustawia zachowanie duszka, gdy dotknie on innego duszka - tworzy projekt, w którym duszkiem steruje się za pomocą klawiatury	duplikuje skrypty	tworzy według własnego pomysłu grę, w której steruje się duszkiem za pomocą klawiatury
Programowanie	wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 21.–26. adekwatnie do wymaganej oceny				

w Scratchu – podsumowanie rozdziału	
Klasowy kodeks korzystania z technologii – doświadczenie edukacyjne	• w grupie opracowuje zasady właściwego korzystania z technologii, przedstawia je w atrakcyjny sposób