

Wymagania edukacyjne dla klasy 4 szkoły podstawowej z przedmiotu informatyka

I półrocze

ocena dopuszczająca Uczeń:	ocena dostateczna Uczeń:	ocena dobra Uczeń:	ocena bardzo dobra Uczeń:	ocena celująca Uczeń:
• podaje, do czego mogą się przydać umiejętności informatyczne • wymienia zasady obowiązujące w pracowni komputerowej • stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni oraz podczas pracy na komputerze				
Rozdział I. Komputer i Ty				
• wyjaśnia, czym jest komputer • zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi • podaje przykłady programów komputerowych • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze • odróżnia plik od folderu • uruchamia programy	• podaje przykłady informacji, które przetwarza komputer • podaje przykłady urządzeń rozszerzających możliwości komputera • stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami cyfrowymi • wyjaśnia pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny, licencja, plik, folder</i> • zna przeznaczenie systemu operacyjnego • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku	• 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 • podaje przykłady systemów operacyjnych • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem • podaje różnicę między przenoszeniem	• stosuje zasady ekologicznego zachowania przy korzystaniu z urządzeń cyfrowych • porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy • wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku	• omawia wpływ technologii na środowisko • podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne

	• z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje w nim prace • przenosi plik we wskazane miejsce	• a kopiowaniem pliku lub folderu • samodzielnie porządkuje zawartość folderu		
Rozdział II. Korzystanie z internetu				
• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa • podaje przykłady wykorzystania internetu • 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 • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci	• wyjaśnia pojęcia: <i>router</i>, <i>wi-fi</i>, <i>internet</i> • wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość • wyjaśnia pojęcia <i>fake news</i> i <i>deepfejk</i> • charakteryzuje cechy i cele fake newsów • wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa • wyjaśnia pojęcie <i>hiperłącze</i> • wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych w podręczniku	• omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji • 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 • wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne • zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej	• wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech internetu • rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudających dane • omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu • tworzy bezpieczne hasła • weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności • wyjaśnia różnice między informacją a opinią	• charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia • omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów • omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych • korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem • wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy

- 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		
--	--	--	--	--

II półrocze

ocena dopuszczająca Uczeń:	ocena dostateczna Uczeń:	ocena dobra Uczeń:	ocena bardzo dobra Uczeń:	ocena celująca Uczeń:
Rozdział III. Grafika komputerowa				
- wyjaśnia pojęcia <i>piksel</i> i <i>rozmiar obrazu</i> - ustawia szerokość i wysokość obrazu - tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi Ołówek i Pędzel - tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty Owal oraz Krzywa - wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym - zmienia kolejność warstw w projekcie - duplikuje warstwy	- wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu - tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli - korzysta z kształtów Linia i Prostokąt - stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane - rysuje poziome linie z użyciem klawisza Shift - tworzy rysunki z kilku warstw	- zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu - stosuje opcje obracania fragmentu obrazu - ustawia obszar po usunięciu tła jako przezroczysty i zapisuje obraz w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła	- projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na koszulkę), dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości - wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu - importuje obrazy do projektu - tworzy proste kompozycje z kilku obrazów	- wykonuje rysunki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły - wykorzystuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa) - tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć

• zapisuje pracę jako projekt	usuwa tło i obiekt z obrazu		• dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji	•
Rozdział IV. Edytor tekstu				
• posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki) • zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym • omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>odstępy między akapitami</i>, <i>interlinia</i> • ustawia tekst względem marginesów • wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu tekstowego	• formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie Czcionka • zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit • stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych • zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów wstawionych do dokumentu • tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	• tworzy dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem • dzieli tekst na akapity i je formatuje • zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe • stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu • przycina obraz wstawiony do dokumentu	• tworzy i formatuje krótkie dokumenty tekstowe według własnego pomysłu • wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie • tworzy poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe • projektuje i tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	• tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu • przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania • przedstawia w dokumencie tekstowym wybraną scenę, np. rozmowę dwóch osób, wstawia do tego dokumentu odpowiednie teksty, obrazy i kształty

Rozdział V. Programowanie w Scratchu

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