

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI – KLASA IV

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!”

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY IV SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Trzyletni cykl kształcenia

(I rok nauki – 1 godzina, II rok nauki - 1 godzina, III rok nauki – 1 godzina)

Podręcznik:

Lubię to! Podręcznik do informatyki dla klasy czwartej szkoły podstawowej,
wydawnictwo Nowa Era (Nr dopuszczenia - 847/1/2020/z1) Autor: Michał Kęska

Program nauczania:

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej **Lubię to!** Autor: Michał Kęska

OCENA KLASYFIKACYJNA USTALANA JEST W OPARCIU O POSTĘPY WIEDZY UCZNIĄ Z PRZEDMIOTU (OPANOWANIE TREŚCI OKREŚLONYCH W WYMAGANIACH EDUKACYJNYCH) I ZAANGAŻOWANIE PODCZAS PIERWSZEGO I DRUGIEGO PÓŁROCZA ROKU SZKOLNEGO.

Ocena niedostateczna:

Uczeń:

- ★ *nie opanował treści na ocenę dopuszczającą, przewidzianych w podstawie programowej,*
- ★ *ma duże braki w podstawowych wiadomościach, nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi ich nadrobić,*
- ★ *nie przejawia gotowości do przyswajania nowych wiadomości,*
- ★ *nie podporządkowuje się instrukcjom nauczyciela i nie współpracuje z nim,*
- ★ *nie korzysta z form pomocy uzupełnienia braków edukacyjnych stworzonych przez szkołę.*

I PÓLROCZE

Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena: dopuszczający) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena: dostateczny) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena: dobry) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena: bardzo dobry) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena: celujący) Uczeń:
	2	3	4	5	6
DZIAŁ 1. TRZY, DWA, JEDEN... START! NIECO WIEŚCI Z KRAINY KOMPUTERÓW					
1.1. 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. 				
1.2. Od liczydła... krótko o historii komputera	<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.
1.3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	<ul style="list-style-type: none"> ★ wyjaśnia, czym jest komputer; ★ wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego; ★ podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; ★ wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia; ★ wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia; ★ podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; ★ wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; ★ klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów.

		umiejętność pracy na komputerze.			
1.4. Systemowe operacje i szczołka. O systemach, programach i plikach	<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; ★ rozróżnia 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 EKRAŃ. NIE TYLKO PROSTE RYSUNKI W PROGRAMIE MS PAINT					
2.1 Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów.	<ul style="list-style-type: none"> ★ ustawia wielkość obrazu; ★ tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii; ★ tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl. 	<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.
2.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy proste tło obrazu; ★ z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia; ★ używa klawisza Shift podczas rysowania koła; ★ pracuje w dwóch oknach programu Paint. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale; ★ tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku.
2.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje tytuł plakatu; ★ wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu; 	<ul style="list-style-type: none"> ★ usuwa zdjęcia i tekst z obrazu; ★ stosuje narzędzie Selektor kolorów. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje do tytułu efekt cienia liter. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną.

		<ul style="list-style-type: none"> ★ rozmieszcza elementy na plakacie; ★ wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki. 			
2.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	★ w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku.				
DZIAŁ 3. ŻEGLOWANIE PO OCEANIE INFORMACJI. BEZPIECZNE KORZYSTANIE Z INTERNETU					
3.1. W sieci. Wstęp do internetu.	★ 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.
3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie.	<ul style="list-style-type: none"> ★ wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci; ★ podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu; ★ wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia. 	★ stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu.	★ omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu.	★ dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi.	★ wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej.
3.3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich.	<ul style="list-style-type: none"> ★ wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa; ★ podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 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 	★ wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek.	<ul style="list-style-type: none"> ★ rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons; ★ tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie.

II PÓŁROCZE

Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena: dopuszczający) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena: dostateczny) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena: dobry) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena: bardzo dobry) Uczeń:.	Wymagania wykraczające (ocena: celujący) Uczeń:
	2	3	4	5	6
DZIAŁ 4. Z KOTEM ZA PAN BRAT. PROGRAMUJEMY W SCRATCHU					
4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> ★ buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie; ★ uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ zmienia tło sceny; ★ zmienia wygląd i nazwę postaci. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń; ★ określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku; ★ stosuje bloki powodujące obrót duszka. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ dodaje nowe duszki do projektu. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie.
4.2. Malpie figle. O sterowaniu postacią.	<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.
4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	<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 	<ul style="list-style-type: none"> ★ określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych; 	<ul style="list-style-type: none"> ★ łączy wiele bloków określających wyświetlenie 	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie,

		<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy zmienne i ustawia ich wartości. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi; ★ stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń. 	<p>komunikatu o dowolnej treści;</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu. 	<p>odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika.</p>
DZIAŁ 5. KLAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W PROGRAMIE MS WORD					
<p>5.1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ używa skrótów klawiszowych: kopij, wklej i zapisz; ★ 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.
<p>5.2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?</p>	<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.
<p>5.3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu</p>	<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.
<p>5.4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie; ★ stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ tworzy nowy styl do formatowania tekstu; ★ modyfikuje istniejący styl; ★ definiuje listy wielopoziomowe. 	<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.

5.5. Nasze pasje.
Tworzenie albumu –
zadanie projektowe

★ w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań.

Ocena końcoworoczna jest wynikiem ocen pierwszego i drugiego półrocza.

Kolejności i/lub zakres realizowanych treści może ulec zmianie.

*Wymagania edukacyjne sformułowane zostały na podstawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej – informatyka oraz programu informatyki w szkole podstawowej **Lubię to!** Autor: Michał Kęska, Wydawnictwo Nowa Era*