

## Wymagania na poszczególne oceny klasa 4

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów</b>						
<b>1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?</b>	1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej</li> <li>stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze</li> <li>określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce</li> </ul>				
<b>1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz</b>	2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, czym jest komputer</li> <li>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</li> <li>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia</li> <li>wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia</li> <li>podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych</li> </ul>
<b>1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach</b>	3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych</li> <li>wskazuje różnice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego</li> </ul>

i plikach		i domowym komputerze • odróżnia plik od folderu	operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość	w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu	pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki	Windows lub Linux
<b>Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu</b>						
<b>2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?</b>	4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	• wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia	• wymienia zastosowania internetu • 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
<b>2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji</b>	6. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji	• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka	• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej	• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek	• wyszukuje informacje w internecie, korzystając	• tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej,

w internecie	w internecie	internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</li> <li>wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li> <li>przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie</li> </ul>	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	z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek	wykorzystując materiały znalezione w internecie
<b>2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</b>	7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, czym jest netykieta</li> <li>wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje przykłady zastosowań konta pocztowego</li> <li>przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej</li> <li>wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</li> <li>wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</li> <li>wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety</li> </ul>
<b>2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?</b>	9 i 10. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia zasady współpracy w sieci</li> <li>edytuje dokumenty zapisane</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad</li> </ul>

	w sieci?	Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi <ul style="list-style-type: none"> <li>• przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer</li> <li>• tworzy nowe pliki i foldery w chmurze</li> </ul>	w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, <ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem</li> </ul>	materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań <ul style="list-style-type: none"> <li>• porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</li> </ul>	komunikację internetową z rozmową na żywo	szkolnymi projektami <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych</li> </ul>
<b>Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint</b>						
<b>3.1. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów</b>	11 i 12. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia wymiary obrazu</li> <li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków</li> <li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku</li> </ul>
<b>3.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach</b>	13 i 14. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy tło obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami</li> <li>• wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików</li> <li>• dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> <li>• tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku</li> </ul>

				kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu		
<b>3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst</b>	15 i 16. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tytuł plakatu</li> <li>• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu</li> <li>• rozmieszcza elementy na plakacie</li> <li>• wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</li> <li>• stosuje narzędzie <b>Selektor kolorów</b></li> </ul>	• dodaje do tytułu efekt cienia liter	• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
<b>3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe</b>	17 i 18. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	• w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz				
<b>Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</b>						
<b>4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch</b>	19 i 20. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka</li> </ul>	• dodaje nowe duszki do projektu	• tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę
<b>4.2. Małpie figle. O sterowaniu</b>	21 i 22. Małpie figle. O sterowaniu	• buduje prosty skrypt określający	• zmienia wielkość duszków	• stosuje blok, przy pomocy którego	• używa bloków określających styl	• tworzy grę o zadanej tematyce,

postacią	postacią	sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury <ul style="list-style-type: none"> <li>• usuwa duszki z projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry</li> </ul>	<p>można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</li> <li>• ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz</li> </ul>	obrotu duszka	w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły
<b>4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?</b>	23 i 24. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzia <b>Tekst</b> do wykonania tła z instrukcją gry</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</li> <li>• stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”</li> <li>• stosuje blok określający powtarzanie poleceń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika</li> </ul>

<b>Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu</b>						
<b>5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?</b>	25. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów</li> <li>• stosuje opcję <b>Pokaż wszystko</b>, aby sprawdzić poprawność formatowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu</li> </ul>
<b>5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu</b>	26 i 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</li> <li>• wstawia obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje plan przygotowań do podróży</li> </ul>
<b>5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe</b>	28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań</li> </ul>				