

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów						
1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	- 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 informatyce.				
1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz.	2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz.	- wyjaśnia, czym jest komputer; - wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego na swoim stanowisku; - podaje przykłady innych urządzeń, które można podłączyć do komputera.	- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; - wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia; - wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia.	- wyjaśnia przeznaczenie dwóch spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; - wymienia po dwa urządzenia; wejścia i wyjścia - podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze.	- wyjaśnia zastosowanie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera.	podaje przykłady zawodów, które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych.
1.3. Operacje systemowe. O systemach,	3. Operacje systemowe. O systemach,	określa, jaki system operacyjny jest	wyjaśnia pojęcia: program komputerowy	wymienia nazwy dwóch systemów operacyjnych	wskazuje przynajmniej trzy płatne programy	przedstawia we wskazanej formie historię systemu

programach i plikach.	programach i plikach.	zainstalowany na szkolnym komputerze; • odróżnia plik od folderu.	i system operacyjny; • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku; • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość.	• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych (licencje); • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem; • samodzielnie porządkuje zawartość folderu.	używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki; • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń.	operacyjnego Windows lub innego, wybranego przez siebie.
Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu						
2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	• wyjaśnia, czym jest internet; • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu; • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia.	• wymienia zastosowania internetu; • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci; • wymieni dwie zasady netykiety.	• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu; • wymieni trzy zasady netykiety.	• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu; • wymieni pięć zasad netykiety.	• wykonuje pracę promującą bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem komputera.
2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu.	6. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu	• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa	• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej	• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek	• wyszukuje informacje w internecie, korzystając	• Wykorzysta narzędzie AI Copilot do

informacji w internecie.	informacji w internecie.	i wyszukiwarka internetowa; • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej.	- wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych przez nauczyciela; - wyjaśnia, czym są prawa autorskie; - przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie.	i dwóch wyszukiwarek internetowych; • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników; • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu.	z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek.	wyszukania informacji.
2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci.	7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci.	• wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej.	- podaje przykłady zastosowań konta pocztowego; - przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej; - wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego.	• wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy; • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości .	• zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym; • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami.	• przygotowuje w dowolnym programie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety.

2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	9 i 10. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	• wykorzystuje na lekcji program do współpracy Google Workspace; • przesyła plik do usługi w chmurze, poprzez dysk Google i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer.	• omawia zasady współpracy w sieci; • edytuje dokumenty zapisane w chmurze; • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem; • tworzy nowe pliki i foldery w chmurze.	• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań; • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze.	• opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo.	• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami.
Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint						
3.1. Wiatr w żagle. Z wielokrotnianiem obiektów.	11 i 12. Wiatr w żagle. Z wielokrotnianiem obiektów.	• ustawia wymiary obrazu; • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa.	• używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków; • Używa narzędzi do kopiowania i wklejania.	• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa; • stosuje opcje obracania obiektu.	• tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły; • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl.	• Używa narzędzi warstw do wykonania elementów rysunku.

3.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach.	13 i 14. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach.	• tworzy tło obrazu; • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość.	• tworzy 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.	• wykorzystuje grafiki znalezione w internecie do wykonania obrazu.
3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst.	15 i 16. 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 szkolny koncert świąteczny.
3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie	17 i 18. Nie tylko pędzlem. Pisanie	• pracując w zespole tworzy grafiki ilustrujące wiersz.				

tekstu – zadanie projektowe.	i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe.					
Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu.						
4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch.	19 i 20. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch.	• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie; • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie.	• zmienia tło sceny; • zmienia wygląd i nazwę postaci.	• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń; • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku; • stosuje bloki powodujące obrót duszka.	• dodaje nowe duszki do projektu; • inicjuje w programie interakcje między duszkami.	• tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę.
4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią.	21 i 22. Małpie figle. O sterowaniu postacią.	• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury; • usuwa duszki z projektu.	• zmienia wielkość duszków; • dostosowuje tło sceny do tematyki gry.	• stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu; • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części	• używa bloków określających styl obrotu duszka.	• tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, wykorzystując własne pomysły.

				skryptu po spełnieniu danego warunku; • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka; • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz.		
4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	23 i 24. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb.	• używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry; • tworzy zmienne i ustawia ich wartości.	• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych; • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”; • stosuje blok określający powtarzanie poleceń.	• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści; • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu; • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi.	• tworzy projekt kostki do gry wykorzystując losowanie.
Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu.						

5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	25. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu.	• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu; • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu.	• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów; • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania.	• tworzy poprawnie sformatowane teksty; • ustawia odstępy między akapitami i interlinię.	• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu.
5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu.	26 i 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu.	• zapisuje menu w dokumencie tekstowym;	• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów; • wstawia obiekt WordArt.	• formatuje obiekt WordArt.	• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu.	• opracowuje plan przygotowań do wycieczki.
5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe.	28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe.	• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań.				