

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| 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: |
|---|--|--|--|---|--|---|
| Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów | | | | | | |
| 1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | 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 uzupełnienia wiedzy w przypadku oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce | | | | |
| 1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | 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 umiejętność pracy na komputerze | <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 kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych |
| 1.3. Operacje systemowe. | Operacje systemowe. | <ul style="list-style-type: none"> odróżnia plik od folderu | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: program komputerowy | <ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy trzech systemów | <ul style="list-style-type: none"> wskazuje przynajmniej trzy | <ul style="list-style-type: none"> przedstawia we wskazanej formie |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|--|
| O systemach, programach i plikach | O systemach, programach i plikach | | <ul style="list-style-type: none"> • 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"> • operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu | <ul style="list-style-type: none"> • płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki | <ul style="list-style-type: none"> • historię systemu operacyjnego Windows lub Linux |
| Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu | | | | | | |
| 2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać? | Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać? | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia zastosowania internetu • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu | <ul style="list-style-type: none"> • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu | <ul style="list-style-type: none"> • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi | <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej wykorzystując materiały |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|-------------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia | | | | znalezione w internecie |
| 2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie | Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie | <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 | <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 | <ul style="list-style-type: none"> wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|--|
| | | | | ją do dokumentu | | |
| 2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci | Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest netykieta • zna instrukcję wysyłania wiadomości za pośrednictwem poczty elektronicznej | <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego | <ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości | <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami | <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety |
| 2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? | Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? | <ul style="list-style-type: none"> • Zapoznał się z programem do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi | <ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady współpracy w sieci • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem | <ul style="list-style-type: none"> • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze | |
| Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint | | | | | | |
| 3.1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnia | Wiatr w żagle. Zwielokrotniani e obiektów | <ul style="list-style-type: none"> • ustawia wymiary obrazu • tworzy prosty | <ul style="list-style-type: none"> • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek statku z wielokrotnym | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek statku ze szczególną | <ul style="list-style-type: none"> • Wykonuje prace tematyczną „Obraz morski” z |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|---|
| nie obiektów | | rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa | i poziomych odcinków • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl | wykorzystaniem kształtu Krzywa • stosuje opcje obracania obiektu | starannością i dbałością o szczegóły | wykorzystaniem utworzonych obrazów, wykorzystuje skróty klawiszowe do pracy w dwóch oknach. |
| 3.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach | W poszukiwaniu nowych łądów. 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 | |
| 3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia | • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do | • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów | • dodaje do tytułu efekt cienia liter | • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|---|
| | | Wklej z | zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki | | | |
| Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu | | | | | | |
| 4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | 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 program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę |
| 4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią | Małpie 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, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego | <ul style="list-style-type: none"> • używa bloków określających styl obrotu duszka | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|--|
| | | | | 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? | 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 • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • 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 | • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika |
| Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu | | | | | | |
| 5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie | Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować | • stosuje podstawowe opcje formatowania | • wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, | • wymienia podstawowe zasady formatowania | • tworzy poprawnie sformatowane teksty | • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe |

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy 4 Szkoły Podstawowej Informatyka - „Lubię to!”

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| przygotować notatkę o filmie? | notatkę o filmie? | dostępne w edytorze tekstu | miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu | tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko , aby sprawdzić poprawność formatowania | • ustawia odstępy między akapitami i interlinię | zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu |
| 5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | 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 | • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań |