

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny „Lubię to!” klasa 4 (rok szkolny 2023- 2024)

Prezentowane wymagania edukacyjne są zintegrowane z planem wynikowym i podręcznikiem „Lubię to!” w klasie 4. Wymagania dostosowano do sześciostopniowej skali ocen.

Przyjęto do realizacji: 30. 08.2023 r.

Nauczyciele informatyki: Anna Kamińska, Sebastian Szaferski, Sylwia Lemańska, Sylwia Lemańska

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą oraz:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną oraz:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą oraz:	Wymagania na ocenę celującą  Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą oraz:	Dostosowania dla uczniów z Ukrainy
<b>Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów</b>							<b>Możliwość korzystania z translatora podczas lekcji,</b>  <b>Ustawienie języka ukraińskiego w opcjach programów oraz przeglądarkie internetowej.</b>  <b>Dodatkowe instrukcje od nauczyciela w formie ustnej</b>
<b>1.1. Nauka jazdy.</b> 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 zajęciach komputerowych					
<b>1.2. Od liczydła...</b> krótko o historii komputera	2. Od liczydła... krótko o historii komputera	• wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer	• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów	• 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	• wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera	• przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego • omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma • omawia historię rozwoju smartfona	

<b>1.3. Nie tylko procesor.</b> O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	3. 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 wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów</li></ul>	lub pisemnej.
<b>1.4. Systemowe operacje i szczyotka.</b> O systemach, programach i plikach	4. Systemowe operacje i szczyotka. O systemach, programach i plikach	<ul style="list-style-type: none"><li>• określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</li><li>• odróżnia plik od folderu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</li><li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku</li><li>• z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych</li><li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych</li><li>• wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</li><li>• rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń</li><li>• samodzielnie porządkuje zawartość folderu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux</li></ul>	
<b>Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint</b>							
<b>2.1. Wiatr w żagle.</b>	1. Wiatr w żagle.	<ul style="list-style-type: none"><li>• ustawia wielkość</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• używa klawisza</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy rysunek</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy rysunek</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• przygotowuje</li></ul>	

Zwielokrotnianie obiektów	Zwielokrotnianie obiektów	obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b>	<b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych linii • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b>	statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b>	statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły	w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku
<b>2.2. W poszukiwaniu nowych łądów.</b> Praca w dwóch oknach	2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	• tworzy proste tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość	• rysuje obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b> , dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza <b>Shift</b> 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	• przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku
<b>2.3. Ptasia trele.</b> Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	3. Ptasia trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	• dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b>	• 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 <b>Selektor kolorów</b>	• dodaje do tytułu efekt cienia liter	• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
<b>2.4. Nie tylko pędzlem.</b> Pisanie i ilustrowanie tekstu	4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie	• w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku				

– zadanie projektowe	tekstu – zadanie projektowe						
<b>Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu</b>							
<b>3.1. W sieci.</b> Wstęp do internetu	1. W sieci. Wstęp do internetu	<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, czym jest internet</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia zastosowania internetu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce</li></ul>	
<b>3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć.</b> O bezpieczeństwie w internecie	2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci</li><li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li><li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej</li></ul>	
<b>3.3. Szukać każdy może.</b> O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich	3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich	<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</li><li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</li><li>• wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</li><li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li><li>• przestrzega zasad</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych</li><li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons</li><li>• tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie</li></ul>	

			wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z internetowego tłumacza</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu</li> </ul>			
<b>Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</b>							
<b>4.1. Pierwsze koty za płoty.</b> Wprowadzenie do programu Scratch	1. 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe duszki do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie</li> </ul>	
<b>4.2. Małpie figle.</b> O sterowaniu postacią	2. Małpie figle. O sterowaniu postacią	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</li> <li>• usuwa duszki z projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia wielkość duszków</li> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</li> <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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły</li> </ul>	

				wykonanie przez duszka kroków wstecz			
<b>4.3. Niech wygra najlepszy.</b> Jak policzyć punkty w programie Scratch?	3. 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 działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</li> <li>• stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący 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 programie MS Word</b>							
<b>5.1. Na skróty.</b> O skrótach klawiszowych w programie MS Word	1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz</li> <li>• stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych</li> </ul>	
<b>5.2. Idziemy do kina.</b> Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając</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</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 reguły pisania w edytorze tekstu</li> </ul>	

			podstawowych opcji edytora tekstu	sprawdzić poprawność formatowania			
<b>5.3. Zapraszamy na przyjęcie.</b> O formatowaniu tekstu	3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	• zapisuje menu w dokumencie tekstowym	• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt <b>WordArt</b>	• formatuje obiekt <b>WordArt</b>	• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu	• opracowuje plan przygotowań do podróży	
<b>5.4. Kolejno odlicz!</b> Style i numerowanie	4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>	• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu	• tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe	• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu	• przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu	
<b>5.5. Nasze pasje.</b> Tworzenie albumu – zadanie projektowe	5. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań					

Przyjęto do realizacji :  
30.08.2022 r.  
Nauczyciele informatyki: