

## Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 4 w roku szkolnym 2024/2025

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują także stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w różnych sytuacjach.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<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> <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> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</li> <li>odróżnia plik od folderu</li> <li>wyjaśnia, czym jest internet</li> <li>wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników</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> <li>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku</li> <li>z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</li> <li>wymienia zastosowania internetu</li> <li>stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> <li>odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</li> <li>wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach</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> <li>wymienia nazwy 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 typy plików na podstawie ich rozszerzeń</li> <li>samodzielnie porządkuje zawartość folderu</li> <li>omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu</li> <li>wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych</li> <li>formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera</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> <li>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek</li> <li>wie, jak zapisać adresy e-mail na koncie pocztowym</li> <li>tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> <li>wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> <li>dodaje do tytułu efekt cienia liter</li> <li>dodaje nowe duszki do projektu</li> <li>używa bloków określających styl obrotu duszka</li> <li>objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</li> <li>wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</li> <li>dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li> <li>wie, jak wysłać wiadomość e-mail z załącznikami</li> <li>opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</li> <li>tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> <li>łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</li> </ul>

<p>sieci</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> <li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</li> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</li> <li>• wyjaśnia, czym jest netykieta</li> <li>• wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</li> <li>• wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi</li> <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> <li>• ustawia wymiary obrazu</li> <li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• tworzy tło obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> <li>• dodaje tytuł plakatu</li> </ul>	<p>internetowych wskazanych w podręczniku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li> <li>• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li> <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> <li>• omawia zasady współpracy w sieci</li> <li>• edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,</li> <li>• pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków</li> <li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b></li> <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>	<p>treści z otrzymanych wyników</p> <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> <li>• wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</li> <li>• wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b></li> <li>• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</li> <li>• porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</li> <li>• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> <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 kompozycji</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> <li>• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</li> </ul>	<p>je podczas sporządzania dokumentów</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje opcję <b>Pokaż wszystko</b>, aby sprawdzić poprawność formatowania</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię</li> <li>• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</li> </ul>	
---	---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b></li> <li>buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</li> <li>buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</li> <li>usuwa duszki z projektu</li> <li>buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</li> <li>stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu</li> <li>zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> <li>współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań</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> <li>zmienia tło sceny</li> <li>zmienia wygląd i nazwę postaci</li> <li>zmienia wielkość duszków</li> <li>dostosowuje tło sceny do tematyki gry</li> <li>używa narzędzia <b>Tekst</b> do wykonania tła z instrukcją gry</li> <li>tworzy zmienne i ustawia ich wartości</li> <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> <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>stosuje narzędzie <b>Selektor kolorów</b></li> <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> <li>stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</li> <li>stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</li> <li>ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz</li> <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>formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>		
---	--	---	--	--