

**Wymagania edukacyjne (kryteria oceniania) z informatyki dla klasy IV
Szkoły Podstawowej nr 2 w Komornikach zintegrowane z Programem nauczania
Teraz bajty (3D). Informatyka dla szkoły podstawowej**

Wymagania zostały zmodyfikowane zgodnie z rozporządzeniem Ministra Edukacji z dnia 28.06.2024 r. (Dz.U. poz. 996)

Poziom wymagań						
Dział	Temat	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Komputer i programy komputerowe	Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym</p> <p>wymienia przynajmniej dwie podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze</p> <p>posługuje się myszą i klawiaturą;</p> <p>uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie;</p> <p>potrafi poprawnie</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce</p> <p>uruchamia programy z wykazu programów w menu Start;</p> <p>nazywa elementy okna programu;</p> <p>wykonuje niektóre operacje na oknie programu;</p> <p>według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu;</p> <p>wyjaśnia, co kryje się</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce</p> <p>omawia przeznaczenie elementów okna programu</p> <p>wykonuje operacje na oknie programu;</p> <p>omawia sposoby korzystania z menu programu</p> <p>komputerowego;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów;</p> <p>samodzielnie wykonuje</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce</p> <p>wie, czym jest system operacyjny;</p> <p>samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów;</p> <p>wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych;</p> <p>korzysta z menu kontekstowego;</p> <p>zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce;</p> <p>wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą</p> <p>omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;</p> <p>potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy;</p> <p>potrafi wskazać podobieństwa i różnice</p>

		zakończyć pracę programu; rozdziela elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu	pod ikonami umieszczonymi na pulpicie	operacje w oknie programu; zna wybrane skróty klawiaturowe		w budowie różnych okien programów
	Praca z dokumentem komputerowym	<i>Uczeń:</i> tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	<i>Uczeń:</i> tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji	<i>Uczeń:</i> otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji	<i>Uczeń:</i> samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przeogląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji	<i>Uczeń:</i> podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)
	Pliki i foldery	<i>Uczeń:</i> z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je	<i>Uczeń:</i> wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi stworzyć własne foldery	<i>Uczeń:</i> otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; rozumie, czym jest struktura folderów; rozdziela folder nadrzędny i podrzędny; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu	<i>Uczeń:</i> zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; rozdziela pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem	<i>Uczeń:</i> swobodnie porusza się po strukturze folderów; rozdziela pliki programów po ich rozszerzeniach
	Najczęściej stosowane metody	<i>Uczeń:</i> do obsługi programów posługuje się głównie	<i>Uczeń:</i> pracując z wybranym	<i>Uczeń:</i> samodzielnie obsługuje	<i>Uczeń:</i> samodzielnie obsługuje	<i>Uczeń:</i> omawia zasadę

	posługiwanie się programami komputerowymi	myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu)	programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu	programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść	programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść	działania Schowka ; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych
Tworzenie rysunków	Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki	<i>Uczeń:</i> omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie: Ołówek, Pędzel, Aerograf (Airbrush), Linia, Gumka	<i>Uczeń:</i> wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie: Ołówek, Pędzel, Aerograf (Airbrush), Linia, Gumka); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów);	<i>Uczeń:</i> tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; wypełnia kolorem obszary zamknięte;	<i>Uczeń:</i> samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia	<i>Uczeń:</i> samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne

			<p>pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p>	<p>stosuje kolory niestandardowe;</p> <p>wprowadza napisy w obszarze rysunku;</p> <p>ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p>	<p>i modyfikowania rysunków</p>	
Programowanie	Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;</p> <p>tworzy prosty program składający się z kilku poleceń;</p> <p>steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera;</p> <p>korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;</p> <p>tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);</p> <p>zapisuje program w</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych;</p> <p>korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt;</p> <p>stosuje odpowiednie</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania;</p> <p>stosuje podstawowe polecenia danego języka;</p> <p>stosuje powtarzanie tych samych czynności;</p> <p>potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu;</p> <p>samodzielnie tworzy trudniejsze programy;</p> <p>samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania);</p> <p>projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając</p>

			pliku	<p>polecenie do powtarzania wybranych czynności;</p> <p>zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek;</p> <p>modyfikuje programy;</p> <p>objaśnia przebieg działania programów</p>	<p>zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;</p> <p>zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia;</p> <p>testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami</p>	<p>z wybranego środowiska programowania;</p> <p>bierze udział w konkursach informatycznych</p>
Tworzenie dokumentów tekstowych	<p>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych</p> <p>–</p> <p>opracowywanie tekstu w edytorze tekstu</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem;</p> <p>zaznacza fragment tekstu;</p> <p>zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki;</p> <p>usuwa znaki za pomocą</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy;</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, cursor tekstowy</i>;</p> <p>wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu;</p> <p>usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete;</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki</i>;</p> <p>wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania;</p> <p>prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych;</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię;</p> <p>analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu;</p> <p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie;</p>	<p><i>Uczeń:</i></p> <p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu;</p> <p>potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać;</p> <p>pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu;</p> <p>korzystając z Internetu i innych źródeł,</p>

		klawisza Backspace	wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki	wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines, justowanie</i> ; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; stosuje listy wypunktowane i numerowane	zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu	wyszukuje informacje na temat e-booków
Wyszukiwanie informacji w Internecie	Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu	<i>Uczeń:</i> wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu	<i>Uczeń:</i> wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej	<i>Uczeń:</i> wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego	<i>Uczeń:</i> wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach	<i>Uczeń:</i> stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych

				zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty)		
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--