

WYMAGANIA EDUKACYJNE – INFORMATYKA – KLASA 4

SEMESTR I				
Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dopuszczającej oraz:</i>	Ocena dobra <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dostatecznej oraz:</i>	Ocena bardzo dobra <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dobrej oraz:</i>	Ocena celująca <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny bardzo dobrej oraz:</i>
ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje z aplikacjami				
<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy folder i nadaje mu określoną nazwę pisze prosty tekst w edytorze Word korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint osadza prosty tekst na rysunku wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery wypełnia tabelę treścią korzysta z programu Paint i jego wszystkich narzędzi pisze prosty tekst w edytorze Word wprowadza poprawnie tekst w edytorze wprowadza tekst i formatuje go przy użyciu podstawowych 	<ul style="list-style-type: none"> dopuszczającej samodzielnie tworzy i nazywa foldery z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy prostą tabelę w edytorze Word samodzielnie wypełnia tekstem komórki tabeli z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji ustawia rozmiary obrazu (szerokość, wysokość) formatuje wprowadzony tekst wstawia tabelę do tekstu wykonuje rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów 	<ul style="list-style-type: none"> swobodnie porusza się w systemie folderów na dysku samodzielnie zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze formatuje wprowadzony tekst samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku ustala orientację strony dokumentu środkuje akapit dba o estetykę wykonywanej pracy formatuje wprowadzony tekst rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego 	<ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu dba o stronę estetyczną wykonanej pracy zapisuje tekst w indeksie górnym czytelnie formatuje plan lekcji dba o estetykę pracy ustala parametry strony dokumentu – marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu stosuje obramowania strony drukuje dokument dba o estetyczny wygląd tekstu korzysta z programu do nauki szybkiego pisania na klawiaturze 	<ul style="list-style-type: none"> biegle pracuje z pierwszym tekstem (słownik) biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji wszystkie czynności wykonuje samodzielnie i bezbłędnie biegle posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu nie popełnia błędów edycyjnych w tekście poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście

<p>formatów</p> <ul style="list-style-type: none"> • wstawia tabelę do dokumentu • wypełnia tabelę tekstem • wyszukuje prostą grafikę w sieci • wstawia obrazki do dokumentu • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji 	<p>obrazu</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela lub kolegi formatuje tekst • z pomocą nauczyciela lub kolegi wstawia ilustracje do tekstu • przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie • wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu • wstawia do tabeli ilustracje • formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie • wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w tabeli utworzonej w edytorze tekstu • wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w dokumencie za pomocą operacji Kopiuj i Wklej • wybiera dla obrazków układ ramki • formatuje tekst, rozmieszcza tekst i obrazki na stronie • stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony 	<p>mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> • próbuje pisać z wykorzystaniem wszystkich palców • używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie • zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek • drukuje dokument z tabelą • rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym • korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu • 	<ul style="list-style-type: none"> • dba o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji zamieszczonych w tabeli, jej wygląd oraz właściwy dobór rysunków • dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności • poprawnie i sprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków • używa znaków podziału kolumny, przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego • dba o czytelność przygotowanego dokumentu 	
--	---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu Siaciaki.pl • zna adres WWW wyszukiwarki Google • z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje informacje, posługując się wyszukiwarką Google • korzysta w podstawowym zakresie z programu Word • korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą zadane teksty i obrazy • korzysta w podstawowym zakresie z programu Word • odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze • samodzielnie wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw • korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem) • rysuje prosty obrazek • otwiera edytor grafiki online Fotoramio • wgrywa obraz z dysku komputera • z pomocą nauczyciela lub kolegi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) • z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje przetworzony obraz 	<ul style="list-style-type: none"> • biegle porusza się po serwisie Siaciaki.pl • dokonuje właściwego doboru słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci • kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu • formatuje tekst i rozmieszcza w nim ilustracje • wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą poleceń z karty Wstawianie • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji • formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie • zna większość narzędzi programu AutoDraw i potrafi z nich korzystać • samodzielnie potrafi zmieniać parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) • zapisuje przetworzony obraz • potrafi zmieniać dostępny 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia niektóre zasady netykiety • wymienia niektóre zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu • stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania informacji w sieci • stosuje inteligentne kopiowanie, pozbywając się formatów pochodzących ze stron źródłowych • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie • zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego • sprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość • stosuje różnorodne pozycjonowanie grafiki w tekście • ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie • świadomie korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania AutoDraw • zmienia rozmiar obrazu • samodzielnie dobiera i stosuje narzędzia dla uzyskania pożądanego celu • wyszukuje pliki audio w Internecie • odnajduje we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie • tworzy slajdy ze zdjęciami • ustala rodzaj animacji 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i uzasadnia zasady netykiety • wymienia i uzasadnia zasady bezpiecznego korzystania z sieci • wyszukuje obrazy w sieci i zapisuje je na dysku • opisuje i stosuje w praktyce zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb • opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie • dba o dobór obrazów wstawionych do tekstu oraz sposób sformatowania dokumentu w celu zwiększenia czytelności • dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, czytelność przygotowanego dokumentu • zmienia rozmiar obrazków, pozycjonuje je świadomie i w odpowiednich miejscach • właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu • potrafi skalować rysunek i obracać go • pobiera plik z obrazem na dysk • wie, w jakim formacie 	<ul style="list-style-type: none"> • biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie • omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkownika pobranych z sieci obrazów • sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na stronach • ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • sprawnie prezentuje prace publicznie • przenosi wykonaną pracę z folderu Pobrane do folderu przeznaczonego na rysunki • zmienia nazwę pliku z obrazem • dba o wysoki poziom estetyczny swoich prac
--	---	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • otwiera w programie Fotoramio obraz z dysku komputera • korzysta z narzędzi dostępnych na karcie Edytować • z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji • tworzy jednoslajdową prezentację • znajduje w sieci informacje zadane przez nauczyciela • korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych wskazanych w podręczniku • uruchamia stronę code.org 	<p>zestaw narzędzi przez przełączanie zakładek programu (Edytować, Efekty, Tekstury, Ramki, Teksty i Cliparty)</p> <ul style="list-style-type: none"> • niekiedy potrzebuje pomocy nauczyciela lub kolegi w zakresie doboru odpowiedniego narzędzia dla uzyskania pożądanego celu • tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów, korzystając w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji • samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje z zadanej dziedziny • znajduje w serwisie edukacyjnym materiały o zadanej tematyce • uruchamia stronę code.org 	<p>poszczególnych obiektów i przejścia slajdów</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie wyszukuje zadane informacje w sieci, potrafi korzystać z różnorodnych źródeł i porównywać je • sprawnie i samodzielnie korzysta z materiałów zawartych w serwisach edukacyjnych • rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj (...) razy 	<p>graficznym należy zapisywać zdjęcia, a w jakim rysunki</p> <ul style="list-style-type: none"> • swobodnie przełącza się między modułami programu Fotoramio (Edytor, Kolaż i Art Foto) • samodzielnie stosuje tekstury, ramki, dodaje teksty do obrazu • samodzielnie tworzy kolaże kolaż według wybranego szablonu • tworzy slajdy z dźwiękami i tabelami • dba o estetykę przygotowanej prezentacji – dobór kolorów, rysunków, właściwe ułożenie obiektów na slajdach, dobór tempa animacji • samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje • potrafi rozszerzyć zakres poszukiwań o kolejne, zbieżne zagadnienia • korzysta z serwisów edukacyjnych do samodzielnej pracy • rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj aż, jeśli i jeśli (...) w przeciwnym razie (...) • testuje swoje rozwiązania i poprawia usterki w kodzie • znajduje optymalne rozwiązanie problemu 	
--	--	--	---	--

SEMESTR II

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dopuszczającej oraz:</i>	Ocena dobra <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dostatecznej oraz:</i>	Ocena bardzo dobra <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny dobrej oraz:</i>	Ocena celująca <i>Uczeń spełnia wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania oceny bardzo dobrej oraz:</i>
ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje ze Scratch'em				
<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia środowisko Scratch i próbuje stworzyć skrypty z bloków • tworzy projekt z nagranyymi dźwiękami • tworzy nowy projekt • planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje bloki z grup Ruch i Wygląd • wykorzystuje gotowe dźwięki • nagrywa i poprawia dźwięki • uruchamia rozszerzenie Pióro • rysuje koła z wykorzystaniem bloków Przyłóż pisak oraz Podnieś pisak • tworzy skrypt zielonej flagi z blokami powiedz • uruchamia rozszerzenia Tekst na Mowę oraz Tłumacz • realizuje pomysł na grę 	<ul style="list-style-type: none"> • wczytuje tło sceny wykonuje prostą animację duszka • korzysta z bloku zapytaj (...) i czekaj z grupy Czujniki do komunikacji z użytkownikiem • układa proste skrypty rysowania na scenie • zmienia kolor i rozmiar pisaka • rysuje pawie oczka, korzystając z opisu w podręczniku • tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tekst na Mowę • dobiera duszki oraz tła sceny 	<ul style="list-style-type: none"> • kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze • łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie Wyrażenia) • kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na dysku • samodzielnie korzysta z bloku powtarzania • samodzielnie wykorzystuje blok kiedy klawisz (...) naciśnięty • samodzielnie układa skrypty rysowania figur złożonych z kół • tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tłumacz • duplikuje duszki • samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, dodając grafikę znaną w sieci • wykorzystuje interakcje duszków (blok dotyka (...) ? w grupie Czujniki) • kończy i zapisuje projekt w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawnie korzysta ze środowiska • rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektów • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • eksperymentuje, tworząc bardziej rozbudowane projekty rysowania figur złożonych z kół • zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu

			<ul style="list-style-type: none"> • udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom 	
ROZDZIAŁ/DZIAŁ TEMATYCZNY: Lekcje z arkuszem.				
<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia program Excel • z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie • pracuje z wykresem wstawionym w skoroszybie arkusza • z pomocą nauczyciela przygotowuje siatkę kwadratów 	<ul style="list-style-type: none"> • odczytuje adres komórki arkusza • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje • uruchamia program Excel • pracuje z wykresem wstawionym w skoroszybie arkusza • tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek w podręczniku • tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu • z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej 	<ul style="list-style-type: none"> • konstruuje tabele z danymi • dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu • formatuje dane i dba o ich czytelność • zmienia nazwę arkusza • dba o prawidłowe sformatowanie danych i ich czytelność • wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela • projektuje tabele z danymi • oblicza średnią arytmetyczną, korzystając z wbudowanej funkcji • czytelnie formatuje dane • stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu • sortuje dane w arkuszu • wykonuje wykres i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela • formatuje dane i dba o ich czytelność • przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków • korzysta z Malarza formatów 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje proste dane na podstawie tabeli i wykresu • analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego • przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi • tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje • analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego, kołowego • używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych • formatuje i przekształca samodzielnie wykres • samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu • generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując matryce złożoną z kwadratów 	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego • samodzielnie przygotowuje oryginalne prace graficzne w arkuszu

Kolejność działań może ulec zmianie. Nauczyciel poinformuje o tym uczniów i rodziców.

Wymagania edukacyjne są dostosowane do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia.

1. Program nauczania informatyki klasy 4-8 W. Jochemczyk, I. Krajewska-Kranas, W. Kranas, A. Samulska, M. Wyczółkowski
2. Podstawa programowa a nauczania informatyki w szkole podstawowej
3. Statut Szkoły Podstawowej nr 323 im. Polskich Olimpijczyków w Warszawie.