



# SZKOŁA PODSTAWOWA W MYŚLACHOWICACH

## WYMAGANIA NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

<b>PRZEDMIOT</b>	<b>Informatyka</b>	<b>NAUCZYCIEL</b>	<b>Iwona Leś- Kubik</b>	<b>KLASA</b>	<b>4</b>	<b>ROK SZKOLNY</b>	<b>2025/2026</b>
------------------	--------------------	-------------------	-------------------------	--------------	----------	--------------------	------------------

Dział	Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów</b>	<p><b>Uczeń:</b></p> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <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>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych</li> <li>przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux</li> </ul>

	<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>				
<p><b>Sieć, która łączy. O korzystaniu z Internetu</b></p>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest Internet</li> <li>• wymienia przykłady zagrożeń, czyhających 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> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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 internetowych wskazanych w podręczniku</li> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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 treści z otrzymanych wyników</li> <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 Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości</li> <li>• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</li> <li>• porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li> <li>• wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z wyszukiwarek</li> <li>• zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</li> <li>• wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</li> <li>• opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej</li> <li>• tworzy prezentację np. na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w Internecie</li> <li>• przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety</li> <li>• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami</li> <li>• tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych</li> </ul>

<p><b>Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint</b></p>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia wymiary obrazu</li> <li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• tworzy proste tło obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> <li>• dodaje tytuł plakatu</li> <li>• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b></li> <li>• w grupie tworzy grafikę ilustrującą wiersz</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych linii</li> <li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b></li> <li>• rysuje 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> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b></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> <li>• stosuje narzędzie <b>Selektor kolorów</b></li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> <li>• wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> <li>• tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> <li>• dodaje do tytułu efekt cienia liter</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie prezentację np. na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku</li> <li>• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną</li> </ul>
<p><b>Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</b></p>	<p><b>Uczeń:</b></p> <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> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <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> <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 wykonanie przez duszka kroków wstecz</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe duszki do projektu</li> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę</li> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły</li> <li>• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika</li> </ul>

			<p>działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”</li> <li>• stosuje blok określający powtarzanie poleceń</li> </ul>		
<p><b>Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu</b></p>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach</li> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> <li>• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</i></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>Word Art</b></li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <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 sprawdzić poprawność formatowania</li> <li>• formatuje obiekt <b>Word Art</b></li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu</li> <li>• opracowuje plan np. przygotowań do podróży</li> </ul>

Wymagania edukacyjne zgodne z nową podstawą programową obowiązującą od 01.09.2024 r.

DATA	01.09.2025 r.	PODPIS NAUCZYCIELA	Iwona Leś-Kubik
------	---------------	--------------------	-----------------