INFORMATYKA

podręcznik: Informatyka. Klasa 4

AUTORZY: *Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski*

Opracowali: mgr inż. Paweł Grycz
mgr Krzysztof Żurek

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Informatyka
Szkoła Podstawowa Klasa 4
NA ŚRÓDROCZNĄ I ROCZNĄ OCENĘ KLASYFIKACYJNĄ

NA ŚRÓDROCZNĄ

CELUJĄCA
Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeżeli jego wiedza i umiejętności w pełni spełniają zakres wymagań określonych programem nauczania:
• opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania informatyki w danej klasie;
• samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji i zadania dodatkowe;
• rozwija zainteresowania i uzdolnienia, samodzielnie formułuje wnioski, które potrafi uzasadnić;
• jest aktywny na lekcjach i pomaga innym;
• bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny;
• wykonuje dodatkowe projekty z informatyki;

BARDZO DOBRA
Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:
• sprawnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
• bezbłędnie wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;
• formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia;
• testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami;
• wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;
• wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):
• wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;
• bezbłędnie wykonuje operacje na folderach i plikach; tworzy foldery; samodzielnie zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach;
• wykorzystuje wszystkie funkcje i narzędzia programu graficznego przy tworzeniu własnego rysunku;
• potrafi łączyć tekst z obrazem;
• bezbłędnie wpisuje, edytuje i formatuje tekst, właściwie rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie;
• tworzy i wypełnia tabelę, modyfikuje ją;
• wprowadza i formatuje dane w arkuszu kalkulacyjnym, wykonuje podstawowe obliczenia;
• tworzy różne rodzaje wykresów dla danych z tabeli;
• analizuje dane na podstawie różnych rodzajów wykresów – słupkowych, kolumnowych, kołowych;
• samodzielnie sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym;
• przygotowuje prezentację multimedialną, umieszcza pola tekstowe i elementy graficzne na slajdach, dodaje animacje;
• rysuje proste rysunki z użyciem poleceń pierwotnych grafiki żółwia – w środowisku Logomocja
• pisze programy w języku Scratch;
• potrafi znaleźć pożądane informacje, posługując się wyszukiwarką Google;
• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu;

DOBRA
Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeżeli nie opanował całkowicie zakresu wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:
• zna elementy zestawu komputerowego;
• wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;
• formułuje i zapisuje proste algorytmy;
• testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami;
• wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;
• wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):
• potrafi wymienić zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;

• wykonuje operacje na folderach i plikach; tworzy foldery korzystając z krótkich wskazówek nauczyciela;
• zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach, korzystając z niewielkiej pomocy nauczyciela;
• wykorzystuje znane funkcje programu graficznego przy tworzeniu własnego rysunku;
• z niewielką pomocą nauczyciela łączy tekst z obrazem;
• wpisuje, edytuje i formatuje tekst, z niewielką pomocą nauczyciela rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie;
• tworzy i wypełnia tabelę;
• wprowadza i formatuje dane w arkuszu kalkulacyjnym, wykonuje podstawowe obliczenia przy niewielkiej pomocy nauczyciela;
• tworzy wykres dla danych z tabeli;
• pisze proste programy w języku Scratch;
• analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego;
• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym przy niewielkiej pomocy nauczyciela;
• przygotowuje prezentację multimedialną, dodaje animacje;
• rysuje proste rysunki z użyciem poleceń pierwotnych grafiki żółwia – w środowisku Logomocja;
• pisze proste procedury w języku Scratch i Logomocja;
• samodzielnie korzysta z informacji zawartych w programach multimedialnych;
• opracowuje informacje zaczerpnięte z programów multimedialnych i sieci Internet w edytorze tekstu;
• potrafi znaleźć pożądane informacje, posługując się wyszukiwarką Google;
• stosuje podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu;
• wskazuje na zastosowanie techniki komputerowej w urządzeniach innych niż omawiane na zajęciach.

DOSTATECZNA

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeżeli samodzielnie lub z pomocą nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:

• pod nadzorem nauczyciela rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
• umie nazwać wskazane elementy zestawu komputerowego;
• wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;
• formułuje i zapisuje proste algorytmy;
• testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami;
• wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;
• wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):
• potrafi wymienić zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji;
• wykonuje operacje na folderach i plikach przy pomocy nauczyciela;
• zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach korzystając z pomocy nauczyciela;
• wykorzystuje podstawowe funkcje programu graficznego przy tworzeniu własnego rysunku;
• z pomocą nauczyciela łączy tekst z obrazem;
• wpisuje tekst; z pomocą nauczyciela edytuje i formatuje wpisany tekst;
• wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego; z pomocą nauczyciela wykonuje podstawowe obliczenia w arkuszu;
• tworzy wykres dla danych z tabeli, korzystając z pomocy nauczyciela;
• analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego, korzystając z pomocy nauczyciela;
• z niewielką pomocą nauczyciela sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym;
• przygotowuje prezentację multimedialną, z pomocą nauczyciela dodaje animacje;
• rysuje proste rysunki z użyciem poleceń pierwotnych grafiki żółwia – w środowisku Logomocja;
• z pomocą nauczyciela pisze prostą procedurę w języku Scratch i Logomocja;
• potrafi znaleźć część pożądanych informacji, posługując się wyszukiwarką Google;
• stosuje podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu;
• wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające z ich zastosowania.

DOPUSZCZAJĄCA

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeżeli przy wydatnej pomocy nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:

• pod nadzorem nauczyciela rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
• nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego;
• wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;
• formułuje i zapisuje proste algorytmy;
• testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami;
• potrafi wymienić zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji;
• z pomocą nauczyciela tworzy folder;
• odczytuje wskazany dokument korzystając z pomocy nauczyciela;

• wykorzystuje podstawowe funkcje programu graficznego przy tworzeniu prostego rysunku;
• z pomocą nauczyciela wstawia gotowy obraz do tekstu;
• wpisuje tekst i edytuje go z dużą pomocą nauczyciela;
• z pomocą nauczyciela wypełnia przygotowaną tabelę danymi;
• z dużą pomocą nauczyciela wypełnia komórki arkusza liczbami i napisami oraz wykonuje na wprowadzonych danych najprostsze operacje (np. sumowanie);
• tworzy wykres dla danych z arkusza, korzystając z pomocy nauczyciela;
• z pomocą nauczyciela przygotowuje schematyczną prezentację na określony temat;
• przy pomocy nauczyciela posługuje się programem Scratch;
• pod nadzorem nauczyciela posługuje się wyszukiwarką Google;
• przegląda stronę internetową o podanym adresie;
• wymienia zastosowanie komputera w najbliższym środowisku.

INFORMATYKA

podręcznik: Informatyka. Klasa 4

AUTORZY: *Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski*

Opracowali: mgr inż. Paweł Grycz
mgr Krzysztof Żurek

NA ROCZNĄ:

CELUJĄCA

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeżeli jego wiedza i umiejętności w pełni spełniają zakres wymagań określonych programem nauczania:

• opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania informatyki w danej klasie;
• samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji i zadania dodatkowe;
• rozwija zainteresowania i uzdolnienia, samodzielnie formułuje wnioski, które potrafi uzasadnić;
• jest aktywny na lekcjach i pomaga innym;
• bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny;
• wykonuje dodatkowe projekty z informatyki;

BARDZO DOBRA

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:

• sprawnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
• bezbłędnie wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;
• bezbłędnie formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia;
• testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia;
• programuje i rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych
• wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów
• wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):
• stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.
• wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich
• korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,
• bezbłędnie wykonuje operacje na folderach i plikach; tworzy foldery; samodzielnie zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach;
• wykorzystuje wszystkie funkcje i narzędzia programu graficznego przy tworzeniu własnego rysunku;
• potrafi łączyć tekst z obrazem;
• bezbłędnie wpisuje, edytuje i formatuje tekst, właściwie rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie;
• tworzy i wypełnia tabelę, modyfikuje ją;
• wprowadza i formatuje dane w arkuszu kalkulacyjnym, wykonuje podstawowe obliczenia;
• tworzy różne rodzaje wykresów dla danych z tabeli;
• analizuje dane na podstawie różnych rodzajów wykresów – słupkowych, kolumnowych, kołowych;
• samodzielnie sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym;
• przygotowuje prezentację multimedialną, umieszcza pola tekstowe i elementy graficzne na slajdach, dodaje animacje;
• rysuje proste rysunki z użyciem poleceń pierwotnych grafiki żółwia – w środowisku Logomocja
• pisze programy w języku Scratch;
• potrafi znaleźć pożądane informacje, posługując się wyszukiwarką Google;
• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu;
• prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer.

DOBRA

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeżeli nie opanował całkowicie zakresu wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:

• samodzielnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
• zna elementy zestawu komputerowego;
• formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia;
• testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia;
• programuje i rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych
• wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów
• wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):
• stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.
• wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich
• zna urządzenia do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów;
• wykonuje operacje na folderach i plikach; tworzy foldery korzystając z krótkich wskazówek nauczyciela;
• zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach, korzystając z niewielkiej pomocy nauczyciela;
• wykorzystuje znane funkcje programu graficznego przy tworzeniu własnego rysunku;
• z niewielką pomocą nauczyciela łączy tekst z obrazem;
• wpisuje, edytuje i formatuje tekst, z niewielką pomocą nauczyciela rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie;

• tworzy i wypełnia tabelę;
• wprowadza i formatuje dane w arkuszu kalkulacyjnym, wykonuje podstawowe obliczenia przy niewielkiej pomocy nauczyciela;
• tworzy wykres dla danych z tabeli;
• analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego;
• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym przy niewielkiej pomocy nauczyciela;
• przygotowuje prezentację multimedialną, dodaje animacje;
• rysuje proste rysunki z użyciem poleceń pierwotnych grafiki żółwia – w środowisku Logomocji;
• pisze proste programy w języku Scratch i Logo korzystając ze wskazówek nauczyciela;
• samodzielnie korzysta z informacji zawartych w programach multimedialnych;
• opracowuje informacje zaczerpnięte z programów multimedialnych i sieci Internet w edytorze tekstu;
• potrafi znaleźć pożądane informacje, posługując się wyszukiwarką Google;
• stosuje podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu;
• wskazuje na zastosowanie techniki komputerowej w urządzeniach innych niż omawiane na zajęciach.

DOSTATECZNA

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeżeli samodzielnie lub z pomocą nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:
• pod nadzorem nauczyciela rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
• umie nazwać wskazane elementy zestawu komputerowego;
• formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia;
• zna podstawy programowania
• wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia danych;
• wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):
• zna programy antywirusowe;
• wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii;
• wykonuje operacje na folderach i plikach przy pomocy nauczyciela;
• zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach korzystając z pomocy nauczyciela;
• wykorzystuje podstawowe funkcje programu graficznego przy tworzeniu własnego rysunku;
• z pomocą nauczyciela łączy tekst z obrazem;
• wpisuje tekst; z pomocą nauczyciela edytuje i formatuje wpisany tekst;
• z niewielką pomocą nauczyciela tworzy i wypełnia tabelę;
• wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego; z pomocą nauczyciela wykonuje podstawowe obliczenia w arkuszu;
• tworzy wykres dla danych z tabeli, korzystając z pomocy nauczyciela;
• analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego, korzystając z pomocy nauczyciela;
• z niewielką pomocą nauczyciela sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym;
• przygotowuje prezentację multimedialną, z pomocą nauczyciela dodaje animacje;
• rysuje proste rysunki z użyciem poleceń pierwotnych grafiki żółwia – w środowisku Logomocja;
• z pomocą nauczyciela pisze proste procedury w języku Scratch i Logomocja;
• potrafi znaleźć część pożądanych informacji, posługując się wyszukiwarką Google;
• stosuje podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu;
• wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające z ich zastosowania.

DOPUSZCZAJĄCA

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeżeli przy wydatnej pomocy nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:
• pod nadzorem nauczyciela rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
• nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego;
• zna podstawy programowania;
• zna budowę sieci komputerowej;
• zna programy antywirusowe;
• z pomocą nauczyciela tworzy folder;
• odczytuje wskazany dokument korzystając z pomocy nauczyciela;
• wykorzystuje podstawowe funkcje programu graficznego przy tworzeniu prostego rysunku;
• z pomocą nauczyciela wstawia gotowy obraz do tekstu;
• wpisuje tekst i edytuje go z dużą pomocą nauczyciela;
• z pomocą nauczyciela wypełnia przygotowaną tabelę danymi;
• z dużą pomocą nauczyciela wypełnia komórki arkusza liczbami i napisami oraz wykonuje na wprowadzonych danych

najprostsze operacje (np. sumowanie);
• tworzy wykres dla danych z arkusza, korzystając z pomocy nauczyciela;
• z pomocą nauczyciela przygotowuje schematyczną prezentację na określony temat;
• przy pomocy nauczyciela rysuje figury geometryczne w programie Logomocja;
• z pomocą nauczyciela pisze proste procedury w języku Scratch;
• pod nadzorem nauczyciela posługuje się wyszukiwarką Google;
• przegląda stronę internetową o podanym adresie;
• wymienia zastosowanie komputera w najbliższym środowisku.

Wymagania edukacyjne mogą być modyfikowane oraz dostosowywane do możliwości edukacyjnych uczniów.