**Wymagania edukacyjne - klasa 4**

Kryteria obejmują zakres ocen 2‒5, nie uwzględniając oceny 1 (niedostatecznej) i 6 (celującej). Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który biegle posługuje się wiedzą i umiejętnościami wymaganymi na ocenę bardzo dobrą, zaś uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą, otrzymuje ocenę niedostateczną.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca).**  **Uczeń:** | **Wymagania podstawowe (ocena dostateczna).**  **Uczeń:** | **Wymagania rozszerzające (ocena dobra).**  **Uczeń:** | **Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra).**  **Uczeń:** |
| **Dział 1. Trzy, dwa, jeden… start! Nieco wieści z krainy komputerów** | | | | | |
| **1.1.** **Nauka jazdy.** Co można robić w pracowni? | 1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej  • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze | | | |
| **1.2.** **Od liczydła…** krótko o historii komputera | 2. Od liczydła… krótko o historii komputera | • wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer  • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów | • określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery  • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów | • wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera  • charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności |
| **1.3.** **Nie tylko procesor.** O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | 3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | • wyjaśnia, czym jest komputer  • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego  • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera | • wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia  • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze | • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia | • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera |
| **1.4. Systemowe operacje i szczotka.** O systemach, programach i plikach | 4. Systemowe operacje i szczotka. O systemach, programach i plikach | • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze  • odróżnia plik od folderu | • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny  • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku  • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość | • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych  • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych  • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem  • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń  • samodzielnie porządkuje zawartość folderu | • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki |
| **Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint** | | | | | |
| **2.1. Wiatr w żagle.** Zwielokrotnianie obiektów | 5. i 6. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów | • ustawia wielkość obrazu  • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu **Krzywa** | • używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych i poziomych linii  • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl** | • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa** | • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły |
| **2.2. W poszukiwaniu nowych lądów.** Praca w dwóch oknach | 7. i 8. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach | • tworzy proste tło obrazu  • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość | • rysuje obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia  • używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła  • pracuje w dwóch oknach programu Paint | • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca  • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami  • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików  • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji  • stosuje opcje obracania obiektu | • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale  • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym |
| **2.3. Ptasie trele.** Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | 9. i 10. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | • dodaje tytuł plakatu  • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z** | • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu  • rozmieszcza elementy na plakacie  • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki | • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu  • stosuje narzędzie **Selektor kolorów** | • dodaje do tytułu efekt cienia liter  • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |
| **2.4. Nie tylko pędzlem.** Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe | 11. i 12. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe | • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku | | | |
| **Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu** | | | | | |
| **3.1. W sieci.** Wstęp do internetu | 13. W sieci. Wstęp do internetu | • wyjaśnia, czym jest internet | • wymienia zastosowania internetu | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu | • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce |
| **3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć.** O bezpieczeństwie w internecie | 14. i 15. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie | • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci  • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu  • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia | • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu | • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu | • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi |
| **3.3. Szukać każdy może.** O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | 16. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa  • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej | • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej  • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku  • wyjaśnia, czym są prawa autorskie  • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych  • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników  • korzysta z internetowego tłumacza  • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu | • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek  • tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie |
| **Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu** | | | | | |
| **4.1. Pierwsze koty za płoty.** Wprowadzenie do programu Scratch | 17. i 18. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie  • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie | • zmienia tło sceny  • zmienia wygląd i nazwę postaci | • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka | • dodaje nowe duszki do projektu |
| **4.2.Małpie figle.** O sterowaniu postacią | 19. i 20. Małpie figle. O sterowaniu postacią | • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury  • usuwa duszki z projektu | • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry | • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku  • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka  • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz | • używa bloków określających styl obrotu duszka |
| **4.3. Niech wygra najlepszy.** Jak policzyć punkty w programie Scratch? | 21 i 22. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch? | • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb | • używa narzędzia **Tekst** do wykonania tła z instrukcją gry  • tworzy zmienne i ustawia ich wartości | • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych  • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń | • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści  • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu |
| **Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** | | | | | |
| **5.1. Na skróty.** O skrótach klawiszowych w programie MS Word | 23. i 24 Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word | • używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz  • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy | • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu | • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu | • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem |
| **5.2. Idziemy do kina.** Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | 25. i 26. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach | • wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja  • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu | • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów  • stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby sprawdzić poprawność formatowania | • tworzy poprawnie sformatowane teksty  • ustawia odstępy między akapitami i interlinię |
| **5.3. Zapraszamy na przyjęcie.** O formatowaniu tekstu | 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | • zapisuje menu w dokumencie tekstowym | • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów  • wstawia obiekt **WordArt** | • formatuje obiekt **WordArt** | • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu  • opracowuje plan przygotowań do podróży |
| **5.4. Nasze pasje.** Tworzenie albumu – zadanie projektowe | 28. i 29 Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe | • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań | | | |