

Wymagania edukacyjne z informatyki – klasa 4

Dział/Temat	2	3	4	5	6
I. Komputer i Ty	Rozpoznaje podstawowe urządzenia cyfrowe. Uruchamia komputer i programy. Zapisuje pliki we wskazanym miejscu.	Rozróżnia urządzenia wejścia i wyjścia. Tworzy foldery i zapisuje w nich pliki. Otwiera zapisane dokumenty.	Samodzielnie organizuje pliki i foldery. Kopiuje i przenosi pliki. Wyjaśnia rolę systemu operacyjnego.	Sprawnie zarządza zasobami komputera. Dbą o porządek danych. Samodzielnie rozwiązuje proste problemy związane z plikami.	Wykorzystuje komputer do organizacji własnej pracy. Proponuje własne rozwiązania usprawniające pracę. Pomaga innym uczniom.
1. W świecie urządzeń cyfrowych	Wymienia urządzenia cyfrowe spotykane w otoczeniu.	Określa zastosowania różnych urządzeń cyfrowych.	Wskazuje funkcje urządzeń wejścia i wyjścia.	Porównuje możliwości różnych urządzeń cyfrowych.	Analizuje wpływ technologii cyfrowych na życie codzienne.
2. Programy, pliki i foldery	Otwiera i zamyka programy.	Tworzy foldery i zapisuje pliki.	Organizuje strukturę folderów.	Samodzielnie zarządza zasobami cyfrowymi.	Projektuje własny system organizacji plików.
II. Jak korzystać z internetu?	Korzysta z przeglądarki internetowej.	Wyszukuje informacje według podanych wskazówek.	Korzysta z różnych źródeł informacji i przestrzega netykiety.	Ocenia wiarygodność stron oraz chroni dane osobowe.	Krytycznie analizuje informacje i świadomie korzysta z usług internetowych.
1. Co warto wiedzieć o internecie?	Wie, czym jest internet.	Wymienia podstawowe usługi internetowe.	Wyjaśnia zastosowanie internetu w nauce i życiu codziennym.	Opisuje korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z internetu.	Samodzielnie analizuje przykłady wykorzystania internetu.
2. Bezpieczni w cyfrowym	Zna podstawowe zasady	Tworzy bezpieczne	Chroni swoje dane osobowe.	Rozpoznaje cyberzagrożenia.	Potrafi wskazać sposoby przeciwdziałania

świecie	bezpieczeństwa.	hasła.			zagrożeniom cyfrowym.
3. Jak szukać informacji?	Korzysta z wyszukiwarki.	Wyszukuje potrzebne informacje.	Korzysta z różnych źródeł.	Ocenia wiarygodność znalezionych materiałów.	Porównuje informacje z wielu źródeł i wyciąga wnioski.
4. Komunikacja w internecie	Korzysta z poznanych narzędzi komunikacji.	Przestrzega zasad kulturalnej komunikacji.	Stosuje zasady netykiety.	Świadomie korzysta z poczty elektronicznej i komunikatorów.	Wskazuje zasady bezpiecznej komunikacji online.
III. Grafika komputerowa	Tworzy proste rysunki.	Korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego.	Wykonuje estetyczne ilustracje.	Samodzielnie projektuje grafiki.	Tworzy oryginalne projekty wykorzystujące różnorodne techniki.
IV. Edytor tekstu	Wpisuje tekst i zapisuje dokument.	Stosuje podstawowe formatowanie.	Tworzy estetyczne dokumenty.	Wstawia ilustracje i samodzielnie opracowuje dokument.	Przygotowuje rozbudowane dokumenty spełniające określone wymagania.
V. Programowanie w Scratchu	Korzysta z podstawowych bloków programu Scratch.	Tworzy proste animacje.	Wykorzystuje powtórzenia i zdarzenia.	Tworzy własne programy i gry z użyciem warunków.	Samodzielnie projektuje rozbudowane projekty programistyczne.

Kryteria ogólne

6 – uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz wykonuje zadania wykraczające poza program nauczania.

5 – uczeń samodzielnie i poprawnie wykonuje wszystkie zadania przewidziane programem.

4 – uczeń poprawnie wykonuje większość zadań i samodzielnie rozwiązuje typowe problemy.

3 – uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności.

2 – uczeń opanował niezbędne minimum wiadomości i umiejętności.

1 – uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności.