

## Informatyka IV **Lubię to!**- Wymagania na poszczególne oceny:

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<b>Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów</b>						
<b>1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?</b>	1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	<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> </ul>				
<b>1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz</b>	2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<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> </ul>	<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> </ul>	<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> </ul>	<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> </ul>
<b>1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach</b>	3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych</li> <li>wskazuje różnice w zasadach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux</li> </ul>

		komputerze • odróżnia plik od folderu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</li> </ul>	użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</li> <li>• rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń</li> <li>• samodzielnie porządkuje zawartość folderu</li> </ul>	komputerze i ich darmowe odpowiedniki	
<b>Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu</b>						
<b>2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?</b>	4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	<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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zastosowania internetu</li> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej</li> </ul>
<b>2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie</b>	6. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</li> <li>• wyszukuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</li> </ul>	<p>znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li> <li>• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie</li> </ul>	<p>wyszukiwarek internetowych</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<p>funkcji wyszukiwarek</p>	<p>materiały znalezione w internecie</p>
<p><b>2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</b></p>	<p>7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest netykieta</li> <li>• wysła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wysła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</li> <li>• wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</li> <li>• wysła wiadomość e-mail z załącznikami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety</li> </ul>
<p><b>2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?</b></p>	<p>9 i 10. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia zasady współpracy w sieci</li> <li>• edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi</li> </ul>

		<p>do komunikacji ze znajomymi</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>przykład w usłudze OneDrive,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem</li> </ul>	<p>zespołowego wykonywania zadań</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</li> </ul>	<p>internetową z rozmową na żywo</p>	<p>projektami</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych</li> </ul>
<b>Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint</b>						
<b>3.1. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów</b>	11 i 12. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia wymiary obrazu</li> <li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków</li> <li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku</li> </ul>
<b>3.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach</b>	13 i 14. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy tło obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy 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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> <li>• tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> </ul>		
<b>3.3. Ptasia trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst</b>	15 i 16. Ptasia trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tytuł plakatu</li> <li>• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</li> <li>• stosuje narzędzie <b>Selektor kolorów</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do tytułu efekt cienia liter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną</li> </ul>
<b>3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe</b>	17 i 18. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz</li> </ul>				
<b>Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</b>						
<b>4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch</b>	19 i 20. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	<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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci</li> </ul>	<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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe duszki do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę</li> </ul>
<b>4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią</b>	21 i 22. Małpie figle. O sterowaniu postacią	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia wielkość duszków</li> <li>• dostosowuje tło</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba</li> </ul>

		<p>za pomocą klawiatury</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• usuwa duszki z projektu</li> </ul>	<p>sceny do tematyki gry</p>	<p>określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 ruch duszka wstecz</li> </ul>		<p>sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły</p>
<p><b>4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?</b></p>	<p>23 i 24. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzia <b>Tekst</b> do wykonania tła z instrukcją gry</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</li> <li>• stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”</li> <li>• stosuje blok określający powtarzanie poleceń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika</li> </ul>
<p><b>Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu</b></p>						

<p><b>5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?</b></p>	<p>25. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu</li> </ul>	<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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu</li> </ul>
<p><b>5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu</b></p>	<p>26 i 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</li> <li>• wstawia obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje plan przygotowań do podróży</li> </ul>
<p><b>5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe</b></p>	<p>28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań</li> </ul>				

**Dostosowanie wymagań edukacyjnych do indywidualnych potrzeb uczniów na lekcjach informatyki:**

L.p.	Dysfunkcja	Sposoby dostosowania wymagań edukacyjnych
1.	<p>-Trudności z rysowaniem w programach graficznych;                      -Obniżony poziom wykonania prac graficznych;                      -Nieprawidłowe odczytywanie treści zadań</p>	<p>-Pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie;                      -Dzielić dane zadanie na etapy i zachęcać do wykonywania małutkimi krokami;</p>

	<p>tekstowych;                  -Niepełne rozumienie treści zadań, poleceń;                  -Problemy z opanowaniem terminologii;                  -Błędne zapisywanie i odczytywanie liczb wielocyfrowych;                  -Nieprawidłowa organizacja przestrzenna zapisu działań matematycznych;</p>	<p>-Nie zmuszać na siłę do wykonywania zadań sprawiających uczniowi trudność;                  -Wydłużony czas pracy;                  - Docenianie wkładu pracy ucznia.</p>
2.	<p>-Trudności w opanowaniu poprawnej pisowni, zgodnej z regułami ortograficznymi danego języka.                  - Trudności w opanowaniu kształtnego, czytelnego pisma o zadowalającym poziomie graficznym.</p>	<p>-Oceniając prace pisemne, brać pod uwagę ich treść, kompozycję, stronę stylistyczno- językową;                  -Utrwalanie poprawnej pisowni nazw i pojęć informatycznych;                  -Praca w edytorze tekstu;</p>
3.	<p>Wolne tempo pracy.</p>	<p>-Kontrolowanie stopnia zrozumienia samodzielnie przeczytanych przez ucznia poleceń;                  -Ze względu na wolne tempo czytania lub/i pisania zmniejszenie liczby zadań (poleceń) do wykonania w przewidzianym dla całej klasy czasie lub wydłużenie czasu pracy;                  -Umożliwienie przypomnienia wiadomości;                  -Docenianie wkładu pracy ucznia.                  -Wydłużony czas pracy.</p>
4.	<p>-Trudności z wykonywaniem bardziej złożonych działań;                  -Trudność z pamięciowym przyswajaniem i/lub odtwarzaniem z pamięci wyuczonych treści (np. — tabliczka mnożenia, skomplikowane wzory, układy równań);                  -Problem z rozumieniem treści zadań;                  -Potrzeba większej ilości czasu na zrozumienie i wykonanie zadania.</p>	<p>-Odwoływanie się do konkretnego (np. graficzne przedstawianie treści zadań);                  -Omawianie niewielkich partii materiału i o mniejszym stopniu trudności;                  -Podawanie poleceń w prostszej formie (dzielenie złożonych treści na proste);                  -Wydłużanie czasu na wykonanie zadania;                  -Podchodzenie do dziecka w trakcie samodzielnej pracy w razie potrzeby udzielenie pomocy;                  -Mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania;</p>