

## Informatyka

### Wymagania edukacyjne z informatyki dla uczniów klasy 4

Wymagania egzaminacyjne przygotowane na podstawie *Programu Nauczania Informatyki w szkole podstawowej Lubię to!*, autor: Michał Kęska, wydawnictwo: Nowa Era, 2020.



Nazywam się Klaudia Wygaś i jestem nauczycielką informatyki w Prywatnej Szkole Podstawowej „SMYK” w Bielsku-Białej. Ukończyłam studia na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie, na kierunku: edukacja techniczno-informatyczna oraz na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, na kierunku: matematyka z informatyką. Wielką frajdę sprawia mi planowanie, sadzenie i szydełkowanie. Chcę зараżać uczniów swoimi pasjami, bo każdy z nich ma w sobie ukryty talent.

#### Dział I

##### Uczeń:

1. wyjaśnia, czym jest komputer,
2. wymienia elementy wchodzące w skład podstawowego zestawu komputerowego,
3. wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia,
4. podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, dzieląc je na urządzenia wejścia i wyjścia,
5. wymienia elementy, z których jest zbudowany komputer podając ich zastosowanie,
6. podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,
7. określa jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze szkolnym oraz swoim smartfonie,
8. wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych (komputery, smartfony),
9. wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, system operacyjny, plik, folder,
10. rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,
11. rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń,
12. przedstawia historię systemu Windows lub Linux.

#### Dział II

##### Uczeń:

1. wyjaśnia czym jest Internet, netykieta,
2. wymienia przykłady zagrożeń czyhających w sieci,
3. podaje zasady netykiety,
4. podaje instytucje i osoby, do których można zwrócić się o pomoc w razie zagrożenia w sieci, w tym Telefon Zaufania Dla Dzieci i Młodzieży 116 111,
5. podaje przykłady zabezpieczenia swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,
6. wyjaśnia do czego służy przeglądarka i wyszukiwarka internetowa, podaje po 3 przykłady każdej z nich,
7. wyjaśnia, z jakich elementów zbudowany jest adres mailowy,
8. wyjaśnia DW oraz UDW używane podczas wysyłania wiadomości mailowych,
9. wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć bezpieczne hasło,
10. opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje z rozmową na żywo.

### Dział III

Uczeń, w programie graficznym Microsoft Paint:

1. ustawia wymiary obrazu,
2. korzysta z narzędzi kształty m.in. krzywa, używając przy tym klawisza Shift,
3. stosuje opcje obracania obiektów,
4. korzysta z podstawowych skrótów klawiszowych: Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z, Ctrl+X, Ctrl+A
5. stosuje narzędzia dostępne w programie jak: *selektor kolorów*, wypełnienie, pędzle,
6. wkleja zdjęcia do programu, dodaje tekst.

### Dział IV

Uczeń, w programie Scratch 3:

1. zmienia tło sceny, dodaje nowe duszki, zmienia ich wygląd oraz rozmiar,
2. buduje skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury,
3. stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń,
4. określa za pomocą bloku „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku,
5. używa bloków określających styl obrotu duszka,
6. stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,
7. stosuje blok z napisem „jeżeli to”, „w przeciwnym razie”,
8. objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,
9. tworzy zmienne i ustawia ich wartości,
10. tworzy grę kalkulator wykorzystując dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb podanych przez użytkownika oraz grę przygodową programując zbieranie punktów czy licznik czasu.

### Dział V

Uczeń, w programie tekstowym np. MS Word:

1. wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu, stosuje je w praktyce,
2. stosuje opcję „pokaż wszystko”, aby sprawdzić poprawność formatowania,
3. wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów,
4. wstawia i formatuje obiekty WordArt,
5. wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, wcięcie akapitowe,
6. wyjaśnia i stosuje miękki enter, twardą spację,
7. dodaje kształty, zdjęcia znalezione w Internecie.