

# Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
  - a) analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
  - b) wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
  - c) formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
  - a) tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
  - b) wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
  - c) pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
  - d) dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
  - e) tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
  - f) buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
  - g) wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
  - h) programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
  - i) sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
  - j) objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
  - k) tworzy dokumenty tekstowe,
  - l) wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
  - m) wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
  - n) wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z internetu,
  - o) wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
  - p) tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
  - q) tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
  - r) zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
  - s) porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
  - a) właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
  - b) wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
  - c) właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
  - d) tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki, porządkuje pliki i foldery,
  - e) rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,

- f) omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
- g) wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
- h) posługuje się różnymi nośnikami danych,
- i) wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
- j) selekcjonuje materiały znalezione w sieci.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:

- a) uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
- b) dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
- c) przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
- d) wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

- a) wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
- b) przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- c) chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z internetu,
- d) stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- e) wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku zagrożenia,
- f) przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.