

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE IV SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Rok szkolny 2025/2026

Wymagania na ocenę dopuszczającą

Uczeń:

- Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word.
- Potrafi korzystać z podstawowych narzędzi programu Paint.
- Uruchamia edytor tekstu z pomocą nauczyciela.
- Wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery.
- Uruchamia program Microsoft PowerPoint z pomocą nauczyciela.
- Tworzy jedno slajdową prezentację z pomocą nauczyciela.
- Korzysta z tabel i wbudowanej biblioteki obrazów w programie Microsoft Word.
- Korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą obrazy w polecanych serwisach.
- Zna adres internetowy wyszukiwarki Google.
- Potrafi z pomocą nauczyciela znaleźć wymagane informacje, posługując się wyszukiwarką Google.
- Odnajduje w folderze plik o podanej nazwie.
- Wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.
- Korzysta z edytora Paint.
- Tworzy konto użytkownika w Scratchu, uruchamia środowisko Scratch, korzystając z pomocy nauczyciela.
- Otwiera przykładowy projekt w Scratchu.
- Znajduje edytor kostiumów duszka.
- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Excel.
- Uruchamia arkusz kalkulacyjny z pomocą nauczyciela. Wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela.

Wymagania na ocenę dostateczną

Uczeń:

- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- Potrafi wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji. Formatuje wprowadzony tekst.
- Wstawia tabelę do tekstu.
- Potrafi wykonywać rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu, stosując narzędzie Lupa.
- Poprawnie wstawia ilustracje do tekstu.
- Potrafi umieszczać pola tekstowe i elementy graficzne na slajdzie.
- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft PowerPoint lub innego programu do tworzenia prezentacji.
- Tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów.
- Wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu Narzędzia główne | Czcionka.
- Przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje.
- Wstawia tabelę do dokumentu, wypełnia ją tekstem, wstawia do niej ilustracje, formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie.
- Wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki.
- Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.
- Samodzielnie potrafi znaleźć informacje, posługując się wyszukiwarką Google.
- Kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu.
- Wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.
- Formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie dokumentu.
- Stosuje metodę przeciągania i upuszczania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie.
- Wstawia tabelę do tekstu.
- Rozróżnia ikony aplikacji, dokumentu, skrótu i wyjaśnia ich różnice funkcjonalne.
- Loguje się do swojego konta, uruchamia z pomocą nauczyciela wybrany pokaz w środowisku Scratch.
- Otwiera i analizuje przykładowy projekt w Scratchu. Posługuje się edytorem kostiumów duszka.
- Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu i ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki.
- Potrafi korzystać z bloków Scratcha do rysowania na scenie.
- Odczytuje adres komórki arkusza.
- Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje.
- Tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu.
- Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje.
- Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
- Tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu.

Wymagania na ocenę dobrą

Uczeń:

- Zapisuje kopię swojego pliku/folderu na pendrivie w celu przeniesienia go na inny komputer.
- Potrafi formatować wprowadzony tekst.
- Samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne.
- Poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu.
- Ustala orientację strony dokumentu.
- Potrafi wyśrodkować akapit.
- Potrafi przygotować rysunek do wydruku, nadając mu odpowiednie parametry.
- Potrafi wydrukować dokument.
- Formatuje wprowadzony tekst.
- Poprawnie rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie dokumentu.
- Korzysta z różnych układów slajdów.
- Odnajduje plik o podanej nazwie we wskazanym miejscu na dysku. Ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów.
- Używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu (za pomocą polecenia Wstawianie | Symbol | Więcej symboli...).
- Stosuje metodę przeciągania i upuszczania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie.
- Zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek. Drukuje tabelę.
- Zna zasady netykiety i stosuje je w praktyce.
- Stosuje zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu.
- Zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego.
- Poprawnie rozmieszcza ilustracje na stronie, ustala wielkości obrazków. Stosuje układ ramki dla ilustracji.
- Korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu. Drukuje dokument.
- Wypełnia tabelę rysunkami wstawianymi z pliku.
- Odnajduje plik o podanej nazwie we wskazanym miejscu na dysku. Środkuje w pionie i poziomie zawartość komórki tabeli.
- Zadaje z góry wymagany rozmiar rysunku w edytorze grafiki.
- Wykonuje rysunek w powiększeniu metodą edycji pojedynczych pikseli. Dbą o estetyczny wygląd wykonanego rysunku.
- Loguje się do swojego konta, korzysta z pokazów przygotowanych na stronie Scratcha.
- Potrafi korzystać z bloków Scratcha do zmiany kolorów w odpowiednim zakresie. Wykorzystuje pętlę powtórz do rysowania.
- Konstruuje tabele z danymi w arkuszu.
- Dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego w niej tekstu.

- Formatuje dane i dba o ich czytelność.
- Zmienia nazwę arkusza.
- Sporządza wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela.
- Radzi sobie w środowisku nowego oprogramowania, czyta komunikaty programu i korzysta z wbudowanej pomocy.
- Projektuje tabele z danymi.
- Korzysta z funkcji Autosumowanie w arkuszu do obliczania sumy liczb zapisanych w wielu komórkach.
- Stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu.
- Sortuje dane w arkuszu.
- Sporządza wykres w arkuszu i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela.

Wymagania na ocenę bardzo dobrą

Uczeń:

- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- Dba o estetykę utworzonego dokumentu.
- Dba o estetykę wprowadzonego tekstu.
- Rozumie i potrafi wymienić zasady działania różnych licencji oprogramowania.
- Korzysta z programu do szybkiego pisania na klawiaturze (Mistrz Klawiatury lub inny).
- Potrafi zapisywać tekst w indeksie górnym.
- Potrafi odpowiednio dobrać parametry rysunku przeznaczonego do wydruku.
- Poprawnie ustala parametry strony dokumentu, takie jak marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu na stronie.
- Potrafi stosować obramowania strony. Potrafi drukować dokument.
- Potrafi wykonywać prostą prezentację z efektami animacji.
- Tworzy slajdy z dźwiękami, zdjęciami, tabelami i wykresami.
- Dba o estetykę przygotowanej prezentacji –dobiera kolory, rysunki, ułożenie obiektów na slajdach, tempo animacji.
- Dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności.
- Stosuje właściwy dobór słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci.
- Opisuje zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb. Opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie.
- Ustala wielkość marginesów na stronach w całym dokumencie.
- Dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, jego czytelność. Właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu.
- Potrafi przygotować dokument do wydruku.

- Poprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala wielkości obrazków.
- Dzieli tekst na kolumny.
- Modyfikuje marginesy strony dokumentu. Używa niestandardowego rozmiaru czcionki.
- Zamienia oryginalną ikonę pliku na własną, a następnie przywraca ikonę oryginalną.
- Wyjaśnia znaczenie rozszerzenia jako identyfikatora pliku i powiązanie pliku z aplikacją za pomocą rozszerzenia
- Potrafi samodzielnie się logować do konta w Scratchu i posługiwać się środowiskiem Scratch.
- Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu.
- Potrafi ułożyć skrypt naciśnięcia dowolnego klawisza, który realizuje w pętli powtórz Rysowanie kwadratu lub innego prostego rysunku z wykorzystaniem zmiany grubości pisaka, koloru i odcienia koloru.
- Analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego sporządzonego w arkuszu.
- Tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje.
- Analizuje dane na podstawie wykresu.
- Samodzielnie formatuje wykres.

Wymagania na ocenę celującą

Uczeń:

- Biegle pracuje z pierwszym tekstem – tworzenie słownika w edytorze tekstu.
- Biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji.
- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.
- Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
- Biegle posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu.
- Poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście.
- Potrafi łączyć wiele prezentacji w jedną. Samodzielnie dochodzi do ciekawych rozwiązań.
- Biegle posługuje się wyszukiwarką Google.
- Skutecznie wyszukuje informacje w sieci.
- Sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na internetowych stronach
- Dobiera rysunek do funkcji ikony.
- Skutecznie przeprowadza zamianę ikon (na własną i oryginalną).
- Otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i potrafi rozwinąć, realizując własne pomysły. Potrafi zmienić kostium duszka, utworzyć nowego duszka, dodać nowy kostium.

Opracował: Marcin Śrama