

Zespół Szkolno-Przedszkolny w Sterkowcu

**Rozkład materiału zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”
do INFORMATYKI dla klasy IV**

rok szk. 2025/2026

mgr Rafał Góra

Rozkład materiału nauczania

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania
DZIAŁ I. TRZY, DWA, JEDEN... START! NIECO WIEŚCI Z KRAINY KOMPUTERÓW (3 GODZINY)		
1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	1	V.1, V.2
1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	1	III.1, IV.4
1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach	1	III.1b, III.2d, V.1
DZIAŁ 2. SIEĆ, KTÓRA ŁĄCZY. O KORZYSTANIU Z INTERNETU (7 GODZIN)		
2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	2	V.1, V.2, V.3
2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie	1	III.2a, V.1, V.2, V.3
2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	2	III.2b, V.1
2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	2	II.3b, II.4, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2
DZIAŁ 3. MALOWANIE NA EKRANIE. NIE TYLKO PROSTE RYSUNKI W PROGRAMIE MICROSOFT PAINT (8 GODZIN)		
3.1. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	2	II.3a
3.2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach	2	II.3a
3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	2	II.3a
3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	2	I.1, II.3a, II.4, IV.1, IV.2, IV.3
DZIAŁ 4. Z KOTEM ZA PAN BRAT. PROGRAMUJEMY W SCRATCHU (6 GODZIN)		
4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	2	I.2b, I.3, II.1, II.2
4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią	2	I.2b, I.3, II.1, II.2
4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	2	I.2a, I.3, II.1a, II.2
DZIAŁ 5. KŁAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W EDYTORZE TEKSTU (5 GODZIN)		
5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	1	II.3b
5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	2	II.3b
5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	2	I.1, II.3b, II.4, III.1b, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3

Ogólne kryteria oceniania

Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	Celująca
- Zna podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze (V.1, V.2). - Potrafi uruchomić komputer, otworzyć i zamknąć wskazany program (III.1b). - Wykonuje bardzo proste zadania według instrukcji nauczyciela (II.3a, II.3b). - Zapisuje i odczytuje plik, korzysta z podstawowych narzędzi (rysunek, tekst) (III.2d, II.3a). - Wymaga wsparcia w samodzielnej pracy.	- Stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa w sieci i w pracowni komputerowej (V.1, V.2, V.3). - Korzysta z klawiatury i myszy w sposób poprawny (II.3b). - Samodzielnie tworzy prosty dokument tekstowy, rysunek, prezentację lub animację (II.3a, II.3b, I.2b). - Umie zapisać plik w folderze i odszukać go (III.2d). - Wyszukuje proste informacje w internecie (III.2a, V.2). - Wykonuje zadania, ale często według szczegółowych wskazówek.	- Sprawnie korzysta z podstawowych programów (edytor tekstu, grafiki, Scratch, przeglądarka) (II.3a, II.3b, I.2b, II.1). - Umie formatować tekst, wstawiać obrazy, stosować różne narzędzia programu graficznego (II.3a, II.3b). - Tworzy proste projekty multimedialne (prezentacja, album, animacja) (I.1, II.4, IV.1, IV.2, IV.3). - Potrafi współpracować w grupie i przestrzega zasad netykiety (II.4, V.1, V.2). - Samodzielnie wyszukuje informacje i rozwiązuje proste problemy informatyczne (III.2a, III.2b, III.2c).	- Biegle posługuje się poznanymi programami, wykorzystując ich różne funkcje (II.3a, II.3b, I.2a, II.2). - Tworzy złożone dokumenty (np. tekst z tabelą, grafiką, nagłówkami, numeracją) (II.3b, IV.2, IV.3). - Przygotowuje rozbudowane prezentacje lub projekty grupowe, stosując przejścia, animacje i różne układy (I.1, II.4, IV.1, IV.2, IV.3). - Potrafi selekcjonować i krytycznie oceniać informacje z internetu (III.2a, V.3). - W pełni świadomie stosuje zasady bezpieczeństwa i netykiety (V.1, V.2, V.3). - Samodzielnie rozwiązuje problemy i proponuje rozwiązania	- Wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w korzystaniu z technologii informatycznych (I.1, I.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2). - Rozwiązuje zadania wykraczające poza program nauczania. - Stosuje różne programy i narzędzia do realizacji jednego zadania (II.3a, II.3b, II.4, IV.1, IV.2, IV.3). - Tworzy własne projekty (gry, animacje, rozbudowane albumy, prezentacje) (I.1, I.2a, I.2b, II.1a, II.2). - Pomaga innym uczniom w nauce obsługi programów (II.4, V.1). - Zna i stosuje zasady prawa autorskiego i etyki w internecie (V.3).

Szczegółowy rozkład materiału dla klasy IV

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów						
1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze - określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce				
1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	- wyjaśnia, czym jest komputer - wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego - podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera	- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia - wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia - podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze	- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia	- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera	podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych
1.3. Operacje systemowe.	3. Operacje systemowe.	określa, jaki system operacyjny jest	wyjaśnia pojęcia: program	wymienia nazwy trzech systemów	wskazuje przynajmniej trzy	przedstawia we wskazanej formie

O systemach, programach i plikach	O systemach, programach i plikach	zainstalowany na szkolnym komputerze • odróżnia plik od folderu	komputerowy i system operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość	operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu	płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki	historię systemu operacyjnego Windows lub Linux
Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu						
2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	• wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia	• wymienia zastosowania internetu • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu	• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu	• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi	• wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji	6. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji	• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka	• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej	• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek	• wyszukuje informacje w internecie, korzystając	• tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny

w internecie	w internecie	internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej	- wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku - wyjaśnia, czym są prawa autorskie - przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie	i dwóch wyszukiwarek internetowych • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników • korzysta z internetowego tłumacza • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu	z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek	sportowej, wykorzystując materiały znalezione w internecie
2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	- wyjaśnia, czym jest netykieta - wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	- podaje przykłady zastosowań konta pocztowego - przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej - wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego	- wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy - wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości	- zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym - wysyła wiadomość e-mail z załącznikami	przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety
2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	9 i 10. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować	wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład	- omawia zasady współpracy w sieci - edytuje	wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do	opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje	wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad

	w sieci?	Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi • przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w chmurze	dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem	gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze	komunikację internetową z rozmową na żywo	szkolnymi projektami • tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych
Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint						
3.1. Wiatr w żagle. Zwiększanie wielokrotnianie obiektów	11 i 12. Wiatr w żagle. Zwiększanie wielokrotnianie obiektów	• ustawia wymiary obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa	• używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl	• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa • stosuje opcje obracania obiektu	• tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły	• przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku
3.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	13 i 14. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	• tworzy tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość	• tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint	• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje	• wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym	• przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku

3.3. Ptasię trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	15 i 16. Ptasię trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	• dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z	• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki	obracania obiektu • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów	• dodaje do tytułu efekt cienia liter	• tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	17 i 18. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	• w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz				
Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu						
4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	19 i 20. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie	• zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci	• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka	• dodaje nowe duszki do projektu	• tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę
4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią	21 i 22. Małpie figle. O sterowaniu postacią	• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury	• zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry	• stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń	• używa bloków określających styl obrotu duszka	• tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne

		• usuwa duszki z projektu		umieszczonych w jego wnętrzu • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz		pomysły
4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	23 i 24. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb	• używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości	• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” • stosuje blok określający powtarzanie poleceń	• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu	• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika

Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu

5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	25. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu	• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu	• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania	• tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię	• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu
5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	26 i 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	• zapisuje menu w dokumencie tekstowym	• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt	• formatuje obiekt WordArt	• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu	• opracowuje plan przygotowań do podróży
5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań				

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

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

- wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
- posługuje się różnymi nośnikami danych,
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
- selekcjonuje materiały znalezione w sieci,
- wyjaśnia, jak działa poczta elektroniczna,
- omawia interfejs konta pocztowego,
- wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
- korzysta z komunikatorów internetowych,
- pracuje z innymi osobami w tym samym czasie nad dokumentem w chmurze,
- wykorzystuje program do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams,
- wspólnie z innymi osobami z zespołu edytuje dokumenty w tym samym czasie, korzystając z możliwości programu do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:

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

- przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
- udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
- współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
- przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

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

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze - określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce - wyjaśnia, czym jest komputer - wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego - podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera - określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze - odróżnia plik od folderu - wyjaśnia, czym jest internet - wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci - podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu - wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się	- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia - wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia - podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze - wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny - rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku - z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość - wymienia zastosowania internetu - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu - odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej - wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku - wyjaśnia, czym są prawa autorskie - przestrzega zasad wykorzystywania materiałów	- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia - wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych - wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych - wyjaśnia różnice między plikiem i folderem - rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń - samodzielnie porządkuje zawartość folderu - omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu - wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych - formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników - korzysta z internetowego tłumacza	- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera - wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki - dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym - wysyła wiadomość e-mail z załącznikami - opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo - tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły - wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale	- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze - określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce - podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych - przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux - wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej - tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w

o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej • wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej • wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi • przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w chmurze • ustawia wymiary obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa • tworzy tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich	znalezionych w internecie, • podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego • omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl • tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do	• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa • stosuje opcje obracania obiektu • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące	• tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym • dodaje do tytułu efekt cienia liter • dodaje nowe duszki do projektu • używa bloków określających styl obrotu duszka • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu	internecie • przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety • wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami • tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych • Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint • przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną • w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz • tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę • tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady
--	--	---	--	--

działanie • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu • zapisuje menu w dokumencie tekstowym • współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań	tematyki gry • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości • wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt	obrót duszka • stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania • formatuje obiekt WordArt	interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu • opracowuje plan przygotowań do podróży • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań
---	--	---	---

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

ZASADY PRACY:

1. Prace klasowe, sprawdziany i inne formy sprawdzenia wiedzy po dziale są obowiązkowe.
2. Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową itp. z przyczyn losowych, to powinien napisać ją w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
3. Uczeń może poprawić ocenę pracy pisemnej w ciągu tygodnia od dnia oddania sprawdzonych prac. Może ją poprawić poza swoimi lekcjami.
4. Przy poprawianiu prac kasowych, kryteria ocen nie zmieniają się, a otrzymana ocena jest wpisana do dziennika.
5. Uczeń raz poprawiający daną pracę nie może poprawiać jej kolejny raz.
6. Krótkie sprawdziany (kartkówki) mogą obejmować materiał z najwyżej trzech ostatnich tematów.
7. Uczniowie nieobecni na krótkich sprawdzianach piszą je możliwie najbliższym terminie.
8. Krótkie sprawdziany nie podlegają poprawie.
9. Nie ocenia się uczniów do trzech dni po dłuższej usprawiedliwionej nieobecności w szkole.
10. Uczeń ma prawo trzykrotnie w ciągu semestru zgłosić nie przygotowanie do lekcji tzn. brak zeszytu, zadania domowego, zeszytu ćwiczeń, brak notatek lub przyborów.
11. Uczeń ma prawo zapoznać się z każdą pracą pisemną.
12. Prace klasowe, sprawdziany nauczyciel zbiera i przechowuje do końca roku szkolnego.

ODPOWIEDZI USTNE:

Ocena bardzo dobra – uczeń samodzielnie i sprawnie rozwiązuje zadanie problemowe, komentuje rozwiązanie, jasno formułuje wypowiedzi w sposób zrozumiały dla innych uczniów, sprawnie operuje poświadczonymi symbolami.

Ocena dobra

– uczeń samodzielnie, z użyciem języka informatycznego rozwiązuje zadania o średnim stopniu trudności – typowe.

Ocena dostateczna

– uczeń, przy użyciu elementarnego języka informatycznego rozwiązuje proste zadania.

Ocena dopuszczająca

– uczeń za pomocą nauczyciela rozwiązuje najprostsze zadania – działania, zna definicję, pojęcia, umie je wypowiedzieć „własnymi słowami”.

Ocena niedostateczna

– uczeń przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszych zadań.

PRACE PISEMNE:

1. Prace klasowe, sprawdziany, i inne formy sprawdzenia wiedzy – z danego działu, 1 godzina
2. Krótkie sprawdziany (kartkówki), 15 minut.

PRACE DOMOWE:

1. Wykonywanie zadań w zeszycie lub ćwiczeniach – pomaga przećwiczyć omawiany temat.

INNE FORMY SPRAWDZANIA WIEDZY:

1. Projekty multimedialne – uczniowie tworzą prezentacje, animacje, krótkie filmy czy proste strony internetowe, demonstrując umiejętność obsługi programów i zdobytą wiedzę.
2. Tworzenie gier – korzystając z wizualnych języków programowania (Scratch, Python), uczniowie projektują

własne gry, co rozwija kreatywność, logiczne myślenie i umiejętności programistyczne.

3. Zadania praktyczne z oprogramowaniem – uczniowie wykonują konkretne zadania przy komputerze, np. tworzenie dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych, grafik, czy prostych baz danych – co pozwala sprawdzić biegłość w pracy z aplikacjami.
4. Projekty zespołowe – uczniowie w parach lub małych grupach realizują wspólne zadania (np. przygotowanie plakatu, gazetki szkolnej w wersji cyfrowej, filmu promującego szkołę).
5. Quizy i gry edukacyjne online – korzystanie z platform takich jak Kahoot, Quizizz, Wordwall, które pozwalają szybko i atrakcyjnie sprawdzić wiedzę.
6. Kodowanie bez komputera (Unplugged) – zadania ruchowe, planszowe czy łamigłówki rozwijające logiczne myślenie i rozumienie podstaw algorytmiki.
7. Projekty badawcze i eksploracja Internetu – zadania polegające na wyszukiwaniu, analizie i ocenie wiarygodności informacji, a następnie zaprezentowaniu wyników.
8. Rozmowy i dyskusje – indywidualne lub grupowe rozmowy sprawdzające rozumienie zagadnień (np. bezpieczeństwo w sieci, netykieta, sztuczna inteligencja).
9. Ocenianie koleżeńskie – uczniowie oceniają prace swoich kolegów według ustalonych kryteriów, co uczy krytycznego myślenia i pracy z feedbackiem.
10. Samoocena – uczeń samodzielnie ocenia swoje umiejętności w danym zakresie (np. obsługa arkusza, tworzenie animacji) na specjalnej karcie lub w aplikacji.

SKALA OCENIANIA:

Każde zadanie jest punktowane. Suma punktów jest zamieniana na ocenę wg następującej skali:

0 - 29%	niedostateczny
30 - 31%	– dopuszczający
32 - 47%	dopuszczający
48 - 49%	+ dopuszczający
50 - 51%	– dostateczny
52 - 67%	dostateczny
68 - 69%	+ dostateczny
70 - 71%	– dobry
72 - 87%	dobry
88 - 89%	+ dobry
90 - 91%	– bardzo dobry
92 - 97%	bardzo dobry
98 - 99%	+ bardzo dobry
100%	celujący

INNE FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA:

1. Praca informatyczna (poza lekcjami informatyki):
 - awans do następnego etapu konkursu lub osiągnięcie tytułu laureata – częściowa ocena celująca.
 - wyniki wyższe niż przeciętne – ocena bardzo dobra,
 - za udział w konkursie ocena bardzo dobra.
2. Praca na lekcji – częste zgłaszanie się na lekcji i udzielanie prawidłowych odpowiedzi, umiejętność pracy w grupach, itp.
 - ocena: dostateczna - bardzo dobra.
3. Prace domowe i projekty: Wykonywanie dodatkowych zadań, np. tworzenie modeli brył geometrycznych.
4. Praca w grupach: Ocena współpracy i aktywności uczniów podczas pracy zespołowej.

Ocena końcowa nie jest średnią arytmetyczną.

INFORMACJA ZWROTNA:

Nauczyciel – uczeń – rodzic/opiekun/.

1. Każda ocena z odpowiedzi ustnej jest wpisana do zeszytu przy danym temacie. Nauczyciel przekazuje uczniowi komentarz ustny do każdej wystawionej oceny – przy każdej ocenie podpis rodzica/opiekuna/.
2. Informacja o ocenach odbywać się będzie za pośrednictwem Dziennika elektronicznego lub podczas konsultacji indywidualnych.

OCENA WYŻSZA NIŻ PROPONOWANA:

1. Uczeń może zwrócić się z prośbą o podwyższenie oceny proponowanej.
2. Nauczyciel udziela indywidualnie warunków uzyskania oceny wyższej, np. poprzez:
 - a) Poprawę konkretnych prac pisemnych,
 - b) Odpowiedź ustną z wyznaczonego zakresu materiału,
 - c) Testu sprawdzającego obejmującego cały rok szkolny lub jego część.
3. Szczegółowe warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej opisuje Statut.

Opracowanie: mgr Rafał Góra

