

Informatyka klasa 4

Wymagania edukacyjne

DZIAŁ 1. TRZY, DWA, JEDEN... START!

1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? (PP: V.1–V.2; IV.2–IV.3)

- 2 (dopuszczająca): wymienia 3–4 zasady BHP i netykiety; loguje/wylogowuje konto na polecenie; wie, że nie udostępnia haseł.
- 3 (dostateczna): stosuje zasady w prostych sytuacjach (postawa, porządek kabli, zamknięcie sesji); rozpoznaje dane osobowe w przykładach.
- 4 (dobra): tworzy silne hasło zgodnie z zasadami; rozpoznaje próbę phishingu i opisuje pierwszą reakcję; wskazuje treści wymagające zgody (zdjęcia).
- 5 (bardzo dobra): poprawnie oznacza źródła (autor, licencja/link) w dokumencie lub slajdzie; omawia konsekwencje plagiatu/piractwa.
- 6 (celująca): przygotowuje zespołowy kodeks pracowni i prezentuje go klasie.

1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz (PP: III.1)

- 2: nazywa jednostkę, monitor, klawiaturę, mysz; wskaże po 1 urządzeniu wejścia/wyjścia.
- 3: podaje po 2–3 przykłady wejścia/wyjścia i ich podstawową funkcję (np. mikrofon – dźwięk).
- 4: wyjaśnia zastosowanie min. 3 elementów; porządkuje prostą listę akcesoriów.
- 5: klasyfikuje akcesoria wg roli (wejście/wyjście/pamięć) i uzasadnia dobór do zadania.
- 6: tworzy schemat stanowiska z podpisami (diagram/rysunek) i krótkim opisem BHP.

1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach (PP: II.3 pkt 4; III.1)

- 2: odróżnia plik/folder; zapisuje plik we wskazanym miejscu.
- 3: tworzy i nazywa foldery; nadaje czytelne nazwy plikom.
- 4: porządkuje strukturę; udostępnia plik „wyświetlanie”.
- 5: opisuje zasady wersjonowania/nazewnictwa w klasowym projekcie.
- 6: opracowuje krótką instrukcję „porządkowania w chmurze” dla rówieśników.

DZIAŁ 2. SIEĆ, KTÓRA ŁĄCZY

2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać? (PP: III.1; V.1–V.2)

- 2: wymienia 3 usługi (WWW, e-mail, komunikator); zna różnicę przeglądarka/wyszukiwarka.

Informatyka klasa 4
Wymagania edukacyjne

- 3: opisuje zasady bezpiecznego logowania i publikowania (brak danych wrażliwych).
- 4: wskazuje korzyści/ryzyka wybranej usługi; rozpoznaje reklamę/fejk.
- 5: ocenia wiarygodność strony (autor, aktualność, „o nas”) i uzasadnia.
- 6: tworzy 1-słajdowy „dekalog bezpieczeństwa” dla klasy.

2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie (*PP: II.3 pkt 5; IV.2*)

- 2: znajduje prostą informację wg podanego hasła.
- 3: dobiera 2 słowa kluczowe; wybiera wynik odpowiadający pytaniu.
- 4: porównuje 2 źródła i wskazuje bardziej wiarygodne (krótko uzasadnia).
- 5: poprawnie cytuje źródło (autor/tytuł/link) w dokumencie/slajdzie.
- 6: tworzy mini-poradnik wyszukiwania.

2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady zachowania (*PP: IV.1–IV.2; V.1*)

- 2: wysyła wiadomość z tematem i podpisem do jednego odbiorcy.
- 3: dodaje załącznik i zachowuje netykietę; zna pola Do/Kopia/UDW.
- 4: prowadzi wątek (odpowiedź, cytat); odróżnia kiedy e-mail, a kiedy czat.
- 5: współtworzy dokument w chmurze i pilnuje terminu w zespole.
- 6: przygotowuje szablon e-maila klasowego (stopka, RODO – UDW).

2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci? (*PP: II.3 pkt 4; IV.1–IV.2*)

- 2: otwiera udostępniony plik i wprowadza poprawkę.
- 3: dodaje komentarz/propozycję zmian; nadaje dostęp „Wyświetlanie”.
- 4: współedytuje „na żywo”; rozwiązuje prosty konflikt wersji.
- 5: organizuje folder zespołu (strukturę, nazwy, terminy) i monitoruje postęp.
- 6: pełni rolę koordynatora: harmonogram, podział zadań, publikacja efektu.

DZIAŁ 3. MALOWANIE NA EKRANIE

3.1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów (*PP: II.3a*)

- 2: rysuje proste kształty; ustawia wymiary obrazu; kopiuje/ wkleja obiekt.
- 3: duplikuje i rozmieszcza elementy; stosuje podstawowe obracanie.
- 4: buduje kompozycję z wielokrotnie użytych obiektów.
- 5: łączy rysunek z dodatkowymi elementami ze starannością.
- 6: tworzy mini-zestaw ikon/elementów do klasowego projektu.

3.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach (*PP: II.3a*)

- 2: wkleja element na tło i dopasowuje wielkość.
- 3: rozmieszcza obiekty na kompozycji, zachowując marginesy.
- 4: sprawnie przenosi elementy między plikami; skaluje proporcjonalnie.
- 5: tworzy scenę z wieloma warstwami/obiektami; dba o hierarchię.
- 6: projektuje plakat marynistyczny i uzasadnia dobór elementów.

3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst (*PP: II.3a; V.1*)

- 2: dodaje tytuł i wkleja zdjęcia; dopasowuje rozmiar.
- 3: rozmieszcza zdjęcia i dodaje podpisy (autor/licencja).
- 4: używa selektora kolorów/filtru dla spójności; zachowuje kontrast.
- 5: przygotowuje wersję do ekranu/druku (wymiary/rozdzielczość).
- 6: opracowuje krótki przewodnik „Jak podpisywać zdjęcia”.

3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe (*PP: II.3a–b; IV.1–IV.2*)

- 2: łączy tekst z jedną ilustracją; zapisuje plik w folderze projektu.
- 3: stosuje podstawowe formatowanie (nagłówki, akapit, lista).
- 4: dodaje podpisy obrazów i uzasadnia dobór ilustracji.
- 5: składa spójny dokument (układ, marginesy, hierarchia) w parach.
- 6: prezentuje efekt zespołu i przyjmuje feedback do poprawek.

DZIAŁ 4. Z KOTEM ZA PAN BRAT. Programujemy w Scratchu (*PP: II.1–II.2*)

4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch (*PP: II.1; I.3*)

- 2: uruchamia/zatrzymuje skrypt; dodaje duszka i tło; buduje sekwencję ruchu.
- 3: reaguje na zdarzenie (kliknięcie/klawisz); zmienia kostiumy.
- 4: łączy sekwencję z pętlą; testuje i poprawia błąd (za szybki ruch).
- 5: dodaje warunek (jeśli dotknie krawędzi → zawróć) i opisuje działanie skryptu.
- 6: tworzy krótką scenkę interaktywną (≥ 2 duszki współdziałające).

4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią (*PP: II.1a–b; II.2*)

- 2: steruje postacią klawiszami; dostosowuje tło.
- 3: stosuje pętlę powtórzeń; omawia sterowanie.
- 4: dodaje warunek (przeszkoda → zmień kierunek); testuje i poprawia.

- 5: projektuje prosty tor/labirynt z celem i zasadami.
- 6: przygotowuje instrukcję użytkownika (sterowanie, cel gry) i prezentuje.

4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w Scratchu? (PP: II.1a; II.2)

- 2: skrypt z sekwencją + zdarzeniem.
- 3: dodaje pętlę i prosty warunek (trafienie/cel) – wyświetla komunikat „punkt”.
- 4: testuje i usuwa błędy; opisuje logikę liczenia (słownie/pseudokod).
- 5: (rozszerzenie) wprowadza zmienną punktów i poprawnie ją inicjuje/aktualizuje.
- 6: (rozszerzenie) dodaje warunek zwycięstwa i krótkie menu restartu projektu.

DZIAŁ 5. KLAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. Piszemy w edytorze tekstu

5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? (PP: II.3b)

- 2: tworzy notatkę (tytuł, 2 akapity); stosuje podstawowe formatowanie.
- 3: używa wyrównań, wcięć, interlinii; wstawia listę.
- 4: dodaje obraz z podpisem źródła (autor/licencja/link).
- 5: utrzymuje spójność stylów; stosuje „Pokaż wszystko” do kontroli składu.
- 6: tworzy szablon notatki dla klasy (nagłówki, miejsce na bibliografię).

5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu (PP: II.3b)

- 2: zapisuje menu w dokumencie; stosuje proste wyrównania.
- 3: korzysta z podstawowych stylów (nagłówek/akapit); wstawia kształt/WordArt.
- 4: buduje czytelny układ (marginesy, odstępy, nagłówek/stopka).
- 5: utrzymuje hierarchię i spójność typografii; dodaje małą tabelę.
- 6: przygotowuje dwa warianty układu (druk/ekran) i uzasadnia wybór.

5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe (PP: II.3b; IV.1–IV.2)

- 2: wykonuje swoją kartę albumu (tekst + 1 obraz).
- 3: stosuje wspólne style; podpisuje obraz źródłem.
- 4: scala karty zespołu w spójny dokument; dodaje spis kart/sekcje.
- 5: prezentuje pracę zespołu i wykorzystuje feedback do poprawek.
- 6: pełni rolę redaktora: ustala standard podpisów, porządkuje pliki i publikuje w chmurze (tylko do odczytu).