



2017-09-01

# **INFORMATYKA**

## **klasa IV**

Podstawa programowa przedmiotu



SZKOŁY BENEDYKTA

## **Cele kształcenia –wymagania ogólne:**

- I.** Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- II.** Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- III.** Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- IV.** Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- V.** Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

## **Treści nauczania - wymagania szczegółowe.**

### **Dział: Trzy, dwa, jeden...start!Nieco wieści z krainy komputerów**

#### **Uczeń:**

- 1) wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej;
- 2) przestrzega regulaminu pracowni i zasad bhp w pracy na komputerze w szkole i w domu;
- 3) wymienia podstawowe fakty dotyczące historii powstania maszyn liczących i komputerów;
- 4) wymienia i omawia wybrane elementy zestawu komputerowego;
- 5) wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiuj, wklej, utwórz nowy folder);
- 6) wymienia różnice między plikiem a folderem;

### **Dział: Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MSPaint**

#### **Uczeń:**

- 1) korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint
- 2) tworzy rysunki w programie Paint
- 3) tworzy rysunek w programie Paint, korzystając z opcji zaznaczania oraz obracania zaznaczonego obszaru

- 4) wykorzystuje w programie Paint narzędzia **Linia i Krzywa** do narysowania sylwetek statku widocznego z przodu oraz z boku
- 5) pracuje w kilku oknach programu Paint
- 6) w programie Paint korzysta z narzędzia **Tekst**, zmienia czcionkę oraz wielkość liter
- 7) współpracuje z grupą przy tworzeniu pracy plastycznej w program

### **Dział: Żeglowanie po oceanie informacji**

#### **Uczeń:**

- 1) definiuje internet jako ogólnosięciową sieć komputerów
- 2) zna zagrożenia związane z korzystaniem z internetu
- 3) stosuje się do zasad bezpiecznego korzystania z internetu w szkole i w domu
- 4) wymienia różnice między przeglądarką internetową a wyszukiwarką internetową
- 5) wyszukuje w internecie informacje na zadany temat
- 6) wpisuje adres strony internetowej w odpowiednim miejscu w przeglądarce internetowej
- 7) omawia podstawowe zasady korzystania z plików znalezionych w Internecie
- 8) wyszukuje zdjęcia w Internecie

### **Dział: Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu**

#### **Uczeń:**

- 1) wyjaśnia, na czym polega programowanie i wymienia podstawowe zasady programowania
- 2) opisuje interfejs programu Scratch
- 3) wykorzystuje przy tworzeniu programu polecenia z kategorii „Ruch”
- 4) wykorzystuje przy tworzeniu programu polecenia z kategorii „Kontrola”
- 5) wykorzystuje przy tworzeniu programu polecenia z kategorii „Zdarzenia”
- 6) wykorzystuje przy tworzeniu programu polecenia z kategorii „Czujniki”
- 7) wykorzystuje przy tworzeniu programu polecenia z kategorii „Wygląd”
- 8) wykorzystuje przy tworzeniu programu polecenia z kategorii „Wyrażenia”
- 9) tworzy własne tło w programie Scratch
- 10) zmienia wygląd „duszków” i wykorzystuje je w tworzonym programie
- 11) wykorzystuje skrypty do pisania własnych programów
- 12) tworzy prosty program w języku Scratch

### **Dział: Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word**

#### **Uczeń:**

- 1) stosuje skróty klawiszowe
- 2) formatuje tekst
- 3) stosuje się do zasad edytorskich
- 4) tworzy notatkę, stosując podstawowe formatowanie tekstu, m.in. pogrubienie, pochylenie
- 5) korzysta z opcji Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność zastosowanego formatowania
- 6) wstawia i formatuje obiekty WordArt
- 7) stosuje predefiniowane style
- 8) stosuje listy numerowane i listy wielopoziomowe