

## Technika w klasie IV - nowa podstawa programowa

### Wymagania na poszczególne oceny

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li> <li>• wyjaśnia czym jest komputer,</li> <li>• wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li> <li>• podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li> <li>• wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i></li> <li>• wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li> <li>• określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li> <li>• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li> <li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia etapy rozwoju komputerów,</li> <li>• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>• wskazuje trzy płatne programy używane podczas</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</li> <li>• odróżnia plik od folderu,</li> <li>• wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</li> <li>• tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li> <li>• ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>• tworzy proste tło obrazu,</li> <li>• tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li> <li>• wkleja ilustracje na obraz,</li> <li>• dodaje tekst do obrazu,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,</li> <li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w</li> </ul>	<p>umiejętność pracy na komputerze,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,</li> <li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> <li>• porządkuje zawartość folderu,</li> <li>• rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li> <li>• tworzy kopię obiektu z życiem klawisza <b>Ctrl</b>,</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <li>• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li> <li>• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li> <li>• wymienia zastosowania internetu,</li> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> </ul>	<p>z których zbudowany jest komputer,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</li> <li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>• omawia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>• tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li> <li>• rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> <li>• tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• pobiera kolor z obrazu,</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>• wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich</li> </ul>	<p>pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> <li>• tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>• pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li> <li>• tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,</li> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li> <li>• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka,</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie</li> </ul>
---	---	---	--

<p>przypadku poczucia zagrożenia,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</li> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li> <li>• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li> <li>• usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch,</li> <li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,</li> <li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>• wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>• wyjaśnia czym są prawa autorskie,</li> <li>• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li> <li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li> <li>• tworzy tło z tekstem,</li> <li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</i>,</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając</li> </ul>	<p>wielkość do tworzonej kompozycji,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,</li> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li> <li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li> <li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li> </ul>	<p>komunikatu o dowolnej treści,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> </ul>
---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>.</li> </ul>	<p>podstawowych opcji edytora tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,</li> <li>• zmienia tekst na obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li> <li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li> <li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li> <li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li> <li>• formatuje obiekt WordArt,</li> <li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li> <li>• modyfikuje istniejący styl,</li> <li>• definiuje listy wielopoziomowe.</li> </ul>	
--	--	---	--