

Plan wynikowy dla klasy 4 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

W planie wynikowym zostały oznaczone następujące kategorie taksonomiczne celów nauczania:

A – zapamiętanie wiadomości,

B – zrozumienie wiadomości,

C – stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych,

D – stosowanie wiadomości w sytuacjach nowych.

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wiecei z krainy komputerów | | | | | | |
| 1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | 1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | (A) Uczeń zna i potrafi wymienić zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. (C) Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. (A) Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych. | | | | |
| 1.2. Od abakusa... Krótko o historii komputera | 2. Od abakusa... Krótko o historii komputera | (A) Wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer. (A) Wie do czego on służył. | (A) Zna podstawowe fakty z historii powstania maszyn liczących i komputerów. | (B) Potrafi określić przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery. (A) Podaje nazwy pierwszych modeli komputerów. | (A) Wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera. (B) Zna ich zastosowanie. | (B) Przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego człowieka. (B) Zna wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma. |
| 1.3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | 3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | (A) Wie, czym jest komputer. (A) Zna pojęcie zestawu komputerowego. | (A) Wymienia elementy zestawu komputerowego. (A) Wymienia trzy elementy, z których jest zbudowany komputer. (A) Wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia. | (B) Wyjaśnia zastosowanie trzech elementów, z których jest zbudowany komputer. (A) Wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia. | (B) Wyjaśnia zastosowanie pięciu elementów, z których jest zbudowany komputer. (A) Wymienia urządzenia wejścia i wyjścia. | (D) W grupie buduje makietę komputera i objaśnia znaczenie przedstawionych elementów. |
| 1.4. Systemowe operacje i szrotka. O systemach, programach i plikach | 4. Systemowe operacje i szrotka. O systemach, programach i plikach | (A) Wie, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze. | (B) Wyjaśnia pojęcie <i>system operacyjny</i> . (C) Z pomocą nauczyciela porządkuje swój folder. (A) Odróżnia plik od folderu. | (A) Wymienia przynajmniej trzy systemy operacyjne. (B) Wskazuje różnice między komercyjnym i niekomercyjnym programem komputerowym. (B) Wyjaśnia różnice między plikiem | (A) Wyjaśnia pojęcie programowania. (A) Wymienia kilka systemów operacyjnych. (A) Wskazuje kilka znanych programów | (D) Przedstawia w formie plakatu historię wybranego systemu operacyjnego. |

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | i folderem. (C) Porządkuje swój folder. | komercyjnych i ich niekomercyjne odpowiedniki. (B) Wyjaśnia ogólnie różnice między nimi. | |
| 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w MS Paint 6.1 | | | | | | |
| 2.1. Możesz jeszcze więcej. Funkcje edytora grafiki MS Paint 6.1 | 5. i 6. Możesz jeszcze więcej. Funkcje edytora grafiki MS Paint 6.1 | (C) Korzysta z Pędzli i Kolorów w programie Paint. | (C) Korzysta z narzędzi programu Paint. (C) Tworzy rysunek wiejskiego domu z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu. | (C) Korzysta z narzędzi programu Paint, efektywnie operuje różnymi typami Pędzli i Wypełnień. (C) Tworzy rysunek wiejskiego domu z wykorzystaniem tych narzędzi. | (C) Korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów podczas tworzenia rysunku wiejskiego domu. (C) Praca jest staranna i dokładna. | (D) Tworzy ilustrację do przeczytanej ostatnio lektury, stosując co najmniej kilka narzędzi programu Paint oraz różnych ich opcji. |
| 2.2. Płatek śniegu. Wklejanie i obracanie elementów | 7. i 8. Płatek śniegu. Wklejanie i obracanie elementów | (C) Z pomocą nauczyciela wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu, korzystając z metody odbicia i obrotu fragmentu obrazu. | (C) Z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu. | (C) Samodzielnie wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu. | (C) Samodzielnie wykonuje rysunek gwiazdki śniegu. Praca jest staranna i dokładna. | (C) Samodzielnie wykonuje rysunek gwiazdki śniegu. Praca jest szczególnie staranna i dokładna. Bardzo precyzyjnie są narysowane małe elementy. Praca odwzorowuje rzeczywisty wygląd płatka śniegu. (D) Tworzy prezentację na temat wody i jej stanów skupienia. |
| 2.3. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów | 9. Wiatr w żagle. Rysowanie sylwetki statku widzianego z przodu | (C) Z pomocą nauczyciela rysuje bardzo prosty rysunek statku bez wykorzystania Krzywej. | (C) Tworzy prosty rysunek statku z wykorzystaniem nielicznych Krzywych. | (C) Tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem Krzywej. | (C) Tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o drobne szczegóły. | (D) Przygotowuje prezentację poświęconą okrętom z okresu XV–XVIII wieku. |
| | 10. Wiatr w żagle. Rysowanie sylwetki statku widzianego z boku | (C) Z pomocą nauczyciela rysuje bardzo prosty rysunek statku bez wykorzystania Krzywej. | (C) Tworzy prosty rysunek statku z wykorzystaniem nielicznych Krzywych. | (C) Tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem Krzywej. | (C) Tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły. | (C) Używając dostępnych narzędzi programu Paint, rysuje sylwetkę statku widzianego z boku. Wykazuje się przy tym szczególną starannością i kreatywnością. |

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.4. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach | 11. i 12. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach oraz zwielokrotnianie elementów | (C) Rysuje tło oraz z pomocą nauczyciela wkleja na obrazie przynajmniej jeden statek. (C) Tworzy proste tło bez efektu zachodu słońca. | (C) Wkleja na obrazie kilka statków bez zastosowania obrotu. (C) Tworzy proste tło z efektem zatopienia kadłubów statków. | (C) Wkleja na obrazie sylwetki okrętów, dokonując ich obrotu (odbicie w poziomie). (C) Dodaje do tła efekt zachodu słońca. | (C) Z dużą dbałością o szczegóły rysuje tło. Wstawione okręty mają różną wielkość oraz kolorystykę. (C) Dodaje na obrazie dodatkowe elementy – wyspę, syrenę, wieloryba i inne. | (D) Przygotowuje w grupie prezentację poświęconą odkryciom geograficznym w XV i XVI wieku. (D) Praca ma właściwą kompozycję z zachowaniem skalowania elementów. |
| 2.5. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | 13. i 14. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | (C) Wkleja do programu zdjęcie z wykorzystaniem opcji Wklej z. (C) Tworzy tekst w programie Paint – tytuł plakatu bez wykorzystania efektu cienia. | (C) Wkleja do programu zdjęcie z wykorzystaniem opcji Wklej z, wstawia je we właściwe miejsce, dopasowuje jego wielkość. (C) Tworzy tekst w programie Paint – tytuł plakatu oraz co najmniej jeden podpis bez wykorzystania efektu cienia. | (C) Wkleja do programu kilka zdjęć z wykorzystaniem opcji Wklej z, wstawia je we właściwe miejsce, dopasowuje ich wielkości. (C) Tworzy teksty w programie Paint – tytuł oraz podpisy z wykorzystaniem efektu cienia. | (C) Wkleja do programu kilka zdjęć z wykorzystaniem opcji Wklej z, wstawia je we właściwe miejsca, dopasowuje ich wielkości. (C) Wstawia tytuł i podpisy pod zdjęciami z wykorzystaniem efektu cienia. | (D) Tworzy zaproszenie na dowolną uroczystość w programie Paint z zastosowaniem zdobień. |
| 2.6. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu | 15. i 16. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu | W grupie tworzy ilustrację dotyczącą wiersza własnego bądź podanego w podręczniku. | | | | |
| 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Poczta internetowa i sieciowe pogaduszki | | | | | | |
| 3.1. W sieci. Wstęp do internetu | 17. W sieci. Wstęp do internetu | (A) Wie, że internet to sieć połączonych komputerów. (A) Ma świadomość, że nikt w internecie nie jest anonimowy. | (A) Wymienia zastosowania internetu. | (A) Zna podstawowe wydarzenia z historii internetu. | (B) Określa, czym jest internet. (B) Zna jego historię. (B) Potrafi podać korzyści płynące z pracy z nim. | (D) Tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce. |

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie | 18. i 19. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie | (A) Wymienia zagrożenia korzystania z internetu. | | (B) Zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu. | | (D) Wykonuje z grupą plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie przy wykorzystaniu dowolnej techniki plastycznej. |
| 3.3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | 20. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | (A) Wie, do czego służy przeglądarka internetowa. | (B) Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej. (C) Wyszukuje proste hasła za pomocą wyszukiwarki google.pl oraz stron wskazanych w podręczniku. (C) Kopiuje i wkleja do dokumentu zdjęcie z internetu. (B) Zna pojęcie praw autorskich i wie, w jakich sytuacjach można używać materiałów znalezionych w internecie. | (B) Wymienia przynajmniej dwie przeglądarki i wyszukiwarki internetowe. (C) Wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwarki oraz stron wskazanych w podręczniku. (C) Zna zastosowanie Tłumacza Google. (C) Stosuje się do ograniczeń związanych z wykorzystaniem materiałów znalezionych w internecie. | (C) Trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania. | (D) Sprawnie posługuje się przeglądarką, formułuje zapytania, korzystając z funkcji zaawansowanych. (D) Zna pojęcie licencji typu Creative Commons. |
| 3.4. Robik bez koperty i znaczka. Zakładanie konta poczty elektronicznej | 21. Robik bez koperty i znaczka. Zakładanie konta poczty elektronicznej | (A) Zna pojęcie poczty elektronicznej. | (B) Rozumie pojęcie <i>e-mail</i> . Wie, jak tworzy się adres e-mail. | (B) Rozumie pojęcia <i>użytkownik</i> , <i>serwer poczty elektronicznej</i> . (A) Zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła. | (C) Z pomocą nauczyciela zakłada konto poczty elektronicznej. | (D) Tworzy plakat ilustrujący wady i zalety poczty tradycyjnej oraz poczty elektronicznej. |
| 3.5. Robik zwiedza pocztę. Wysyłanie poczty i zasady właściwego zachowania w sieci | 22. Robik zwiedza pocztę. Wysyłanie poczty i zasady właściwego zachowania w sieci | (C) Z pomocą nauczyciela loguje się do poczty Outlook (bądź innego wybranego przez nauczyciela serwera). (C) Odczytuje wiadomości e-mail i odpowiada na nie. (A) Wie, co to jest netykieta, i zna niektóre jej zasady. | (C) Tworzy i wysyła listy elektroniczne. (C) Dodaje kontakty do książki kontaktów. (B) Stosuje zasady netykiety. | (C) Komunikuje się za pomocą poczty e-mail. (C) Dodaje załącznik do e-maila. | (B) Opisuje interfejs programu Outlook (bądź innego wybranego przez nauczyciela). (C) Swobodnie komunikuje się za pomocą poczty e-mail, formatuje wiadomości. | (D) W grupie przygotowuje plakat ilustrujący jedną z zasad netykiety. (D) Grupuje kontakty na poczcie elektronicznej w różne kategorie. |

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.6. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie | 23. i 24. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie | (A) Wie, do czego służy komunikator internetowy, np. Skype. (A) Zna zasady bezpiecznego komunikowania się w internecie. | (C) Rozmawia z kolegą/koleżanką na czacie z poziomu skrzynki pocztowej. | (C) Korzysta z komunikatora Skype bez użycia skrzynki e-mail. (C) Stosuje się do zasad bezpiecznej komunikacji przez komunikator. | (D) Korzysta z komunikatora Skype w sposób bezpieczny, z poszanowaniem innych użytkowników internetu. | (D) Przedstawia w grupie scenkę ukazującą właściwe i niewłaściwe zachowanie w sieci. |
| 4. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w MS Word 2010 | | | | | | |
| 4.1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word 2010 | 25. Na skróty. O skrótach klawiszowych w MS Word 2010 | (A) Wymienia podstawowe skróty klawiszowe: Kopiuj, Wklej i Zapisz. | (C) Używa podstawowych skrótów klawiszowych. | (C) Stosuje skróty klawiszowe związane z formatowaniem tekstu. | (D) Sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe. | (D) Tworzy w zespole planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych. |
| 4.2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | 26. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | (C) Pisze prostą notatkę o filmie. | (C) Pisze prostą notatkę o filmie, stosując proste formatowanie tekstu (pogrubienie, pochYLENIE). (C) Stosuje opcję „Pokaż wszystko”, aby sprawdzić poprawność formatowania. | (C) Nie popełnia błędów typograficznych (np. podwójny odstęp między wyrazami). (A) Zna pojęcie tzw. „twardej spacji” oraz „miękkiego Enter”. | (D) Tworzy poprawnie sformatowane teksty, używa wcięć do oddzielenia akapitów, korzysta ze skrótów klawiszowych, aby wstawić „twardą spację” oraz „miękki Enter”. | (D) Opracowuje w zespole planszę przedstawiającą zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu. |
| 4.3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | 27. i 28. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu w MS Word 2010 | (C) Z pomocą nauczyciela przygotowuje w edytorze MS Word proste menu na przyjęcie. | (C) Używa wyśrodkowania tekstu. (C) Wstawia obiekt WordArt. | (C) Zmienia opcje WordArt dla edytowanego tekstu. | (C) Tworzy przejrzyste i ciekawe menu z zastosowaniem formatowania tekstu. | (D) Opracowuje odpowiednio sformatowany plan przygotowań do podróży. |
| 4.4. Nasze pasje. Piszemy i ilustrujemy | 29. i 30. Nasze pasje. Piszemy i ilustrujemy | (B) W grupie tworzy karty do albumu w programie MS Word na temat własnych pasji. | | | | |