



## Cele kształcenia w klasie 4 – informatyka - rok szkolny 2025/2026

	<b>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</b>
1	Wymieniam podstawowe elementy(podzespoły) wewnątrz komputera.
2	Opisuję podstawowe elementy(podzespoły) wewnątrz komputera.
3	Wymieniam podstawowe urządzenia zewnętrzne (peryferyjne).
4	Opisuję podstawowe urządzenia zewnętrzne (peryferyjne).
5	Objaśniam różnicę pomiędzy przeglądarką, a wyszukiwarką internetową.
6	Wymieniam podstawowe przeglądarki i wyszukiwarki internetowe.
7	Objaśniam systemy operacyjne i wyliczam te najpopularniejsze.
8	Wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów.
9	Wykorzystuje sieć komputerową do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami.
10	Wykorzystuje sieć komputerową jako medium komunikacyjne.
11	Organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.
	<b>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</b>
12	Tworzę i porządkuję w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje.
13	Tworzę i porządkuję w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: obiekty, z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych.
14	Formułuję i zapisuję w postaci algorytmów polecenia składające się na: rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów.
15	Formułuję i zapisuję w postaci algorytmów polecenia składające się na: sterowanie robotem lub obiektem na ekranie.
16	Wyróżniam podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów.
	<b>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</b>
17	Projektuję, tworzę i zapisuję w wizualnym języku programowania: pomysły historyjek i rozwiązania problemów w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń.
18	Projektuję, tworzę i zapisuję w wizualnym języku programowania: prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera.

19	Testuję na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawiam, objaśniam przebieg działania programów.
20	Tworzę ilustracje w edytorze grafiki: rysuję za pomocą wybranych narzędzi Tworzę krótkie prezentacje multimedialne: łączę tekst z grafiką.
21	Tworzę ilustracje w edytorze grafiki: przekształcam obrazy.
22	Tworzę ilustracje w edytorze grafiki: uzupełniam grafikę tekstem.
23	Tworzę dokumenty tekstowe: dobieram czcionkę.
24	Tworzę dokumenty tekstowe: formatuję akapity.
25	Tworzę dokumenty tekstowe: wstawiam do tekstu ilustracje, napisy i kształty.
26	Tworzę dokumenty tekstowe: wstawiam tabelę.
27	Tworzę dokumenty tekstowe: wstawiam listy numerowane i punktowe.
28	Korzystam z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań: wprowadzam dane do arkusza.
29	Korzystam z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań: formatuję komórki.
30	Tworzę krótkie prezentacje multimedialne: korzystam z gotowych szablonów lub projektuję własne.
<b>Rozwijanie kompetencji społecznych</b>	
31	Uczestniczę w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią.
32	Identyfikuję i doceniam korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów.
33	Respektuję zasadę równości w dostępie do technologii i informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej.
34	Określam zawody i wymieniam przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.
<b>Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</b>	
35	Posługuję się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem: przestrzegam zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
36	Uznaję i respektuję prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej.
37	Wymieniam zagrożenia z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuję metody wystrzegania się ich.