

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy IV

Temat	Ocena				Stopień celujący Uczeń:
	Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nicco wieści z krainy komputerów					
Zasady zachowania w pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; • wymienia i stosuje punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zasady prawidłowej organizacji stanowiska pracy; • wyjaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; • podaje metody zapobiegające zagrożeniom; 		
Historia komputera	<ul style="list-style-type: none"> • definiuje pojęcie nośnika danych; • wymienia podstawowe jednostki pamięci; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służy nośnik danych; • podaje przykłady nośników danych; 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje nazwę pierwszego komputera i okres, w którym powstał; • opisuje, do czego był używany pierwszy komputer; • wymienia najważniejsze wydarzenia związane z rozwojem komputera i określa ich przedziały czasowe; 	<ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje nośniki danych pod względem ich pojemności; • porównuje nośniki danych i ich pojemności; 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego;

Budowa komputera.	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest komputer; • wymienia elementy zestawu komputerowego i opisuje ich funkcje; • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera; • podaje przykłady zawodów, w których wykorzystywana jest umiejętność pracy na komputerze; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służy jednostka centralna; • wymienia trzy spośród elementów jednostki centralnej; • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia; • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia funkcję podstawowych elementów jednostki centralnej; • wymienia po cztery urządzenia wejścia i wyjścia; • objaśnia różnicę między urządzeniami wejścia i urządzeniami wyjścia; 	<ul style="list-style-type: none"> • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera; • rozpoznaje, kiedy działają określone urządzenia zamontowane w komputerze; 	<ul style="list-style-type: none"> • ocenia przydatność komputera w wykonywaniu różnych zawodów;
Systemy i pliki komputerowe	<ul style="list-style-type: none"> • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze; • odróżnia plik od folderu; • wykonuje podstawowe operacje na plikach; • tworzy foldery i umieszcza w nich pliki; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny; • wymienia nazwy przynajmniej czterech programów komputerowych; • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku; 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych; • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem; • samodzielnie tworzy folder i porządkuje jego zawartość; 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń; • klasyfikuje programy komputerowe ze względu na ich działanie; 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje różnice między różnymi systemami operacyjnymi;
Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint					
Zwielokrotnianie obiektów. Praca w	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia wielkość obrazu; • tworzy prosty rysunek, 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia wymiary obrazu w określonych jednostkach; 	<ul style="list-style-type: none"> • uzasadnia na przykładzie konieczność użycia opcji 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły; 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje i wykorzystuje zaawansowane funkcje

<p>dwóch oknach. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst.</p>	<p>Wykorzystując podstawowe narzędzia, bez wykorzystania kształtu Krzywa; • tworzy proste tło obrazu; • wkleja elementy do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy kopię fragmentu rysunku; • stosuje kształty Linia oraz Krzywa do tworzenia rysunków (z wykorzystaniem klawiszy Shift oraz Ctrl), zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia; • pracuje w dwóch oknach programu Paint; • wkleja wiele elementów na obraz, rozmieszcza je odpowiednio i dopasowuje ich wielkość; • dodaje teksty do obrazu i formatuje ich wygląd – krój, rozmiar i kolor czcionki; 	<p>Zaznaczanie przezroczyste;</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje opcje obracania do tworzenia symetrycznych obiektów; • stosuje narzędzie Selektor kolorów (również do ustawienia Koloru 1 i Koloru 2); • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu; • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami; • rozróżnia zastosowania Koloru 1 i Koloru 2 podczas rysowania za pomocą Kształtów; • podaje zalety tworzenia rysunku z wykorzystaniem kilku plików; • zapisuje pracę w wybranym formacie; 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje, jak zmodyfikować rysunek zgodnie z podanymi założeniami, i zmienia go; • odróżnia skutek użycia opcji Zapisz jako od opcji Zapisz; 	<p>programu nieomawiane na zajęciach;</p>
<p>Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu</p>					
<p>Wstęp do Internetu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • definiuje pojęcie Internet; 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia korzyści płynące z dostępu do Internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia korzyści płynące z dostępu do Internetu • omawia wydarzenia które doprowadziły do powstania sieci 		

			internetowej		
Bezpieczny Internet	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci; podaje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu; wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia; 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi; przewiduje zagrożenia płynące z korzystania z Internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> planuje i organizuje działania promujące bezpieczne zachowania w Internecie;
Wyszukiwanie informacji w Internecie i korzystaniu z nich.	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa; podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej; 	<ul style="list-style-type: none"> odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej; wyjaśnia zasady formułowania zapytań w wyszukiwarce; wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wyjaśnia, czym są prawa autorskie; przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych; formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników; korzysta z internetowego tłumacza; kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu; 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek; 	<ul style="list-style-type: none"> przewiduje trafność wyników uzyskanych w wyszukiwarce internetowej w zależności od wpisanego zapytania;

Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu

<p>Wprowadzenie do programu Scratch. Sterowanie postacią. Liczenie Punktów w programie Scratch.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu; • buduje prosty skrypt określający ruch postaci po scenie (w tym sterowany za pomocą klawiatury); • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie; • dodaje i usuwa duszki z projektu; 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny; • zmienia wygląd i nazwę postaci; • zmienia wielkość duszków; • rozmieszcza duszki na scenie i zmienia ich wielkość; • używa narzędzia Tekst przy wykonywaniu tła; • wyjaśnia, co to jest zmienna; • tworzy zmienne i ustawia ich wartości; • wyjaśnia różnice między użyciem w edytorze programu trybu bitmapowego i trybu wektorowego; 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń; • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka; • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych; • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi; • wyjaśnia, dlaczego w projektach ważne jest ustawienie odpowiedniego stylu obrotu duszka; • podaje przykłady użycia zmiennych w programowaniu; 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści; • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu; 	<ul style="list-style-type: none"> • przewiduje efekt użycia bloku w danym miejscu skryptu; • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły, wykorzystuje przy tym bloki nieużywane na lekcji;
<p>Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</p>					
<p>Skróty klawiszowe w programie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co to jest skrót klawiszowy; • używa skrótów 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje skróty klawiszowe używane podczas 	<ul style="list-style-type: none"> • ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby 	

MS Word.	klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz;	usuwania tekstu oraz przemieszania się po dokumencie; <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu; 	pracy z różnymi plikami, nie tylko dokumentami tekstowymi;	wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków;	
Formatowanie tekstu.	<ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja; pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu; wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów; wstawia obiekt <i>WordArt</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów; stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania; formatuje obiekt <i>WordArt</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy poprawnie sformatowane teksty; ustawia odstępy między akapitami i interlinię; wyjaśnia potrzebę stosowania twardej spacji i miękkich enterów; dba o estetyczny wygląd wykonanej pracy; 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki;
Style i numerowanie.	<ul style="list-style-type: none"> tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia rodzaje list, jakie można stworzyć w edytorze tekstu; wyjaśnia różnicę między listą numerowaną a punktowaną oraz odróżnia listę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy nowy styl do formatowania tekstu; modyfikuje istniejący styl; definiuje listy wielopoziomowe; 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera rodzaj listy do stworzonego dokumentu; 	<ul style="list-style-type: none"> zna różnicę między formatem tekstowym a HTML;

		<p>jednopoziomą od wielopoziomowej;</p> <ul style="list-style-type: none">• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie;• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu;			
--	--	---	--	--	--

Opracowała :
Anna Bukowiec