

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI - KL. 4

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej Lubię to!

Michał Kęska Wydawnictwo „Nowa Era”

Najczęściej stosowane sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów: formy ustne i pisemne: odpowiedzi, karty pracy, aktywność na zajęciach, prezentacje formy praktyczne: prace wytwórcze (indywidualne, zespołowe), ćwiczenia praktyczne.

Ocenę niedostateczną uzyskuje uczeń, który nie zdobył wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego kształcenia. W trakcie pracy na lekcji nie wykazuje zaangażowania, przeważnie jest nieprzygotowany do zajęć i lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Ocena dopuszczająca - uczeń z pomocą nauczyciela wykonuje zadania na ocenę dostateczną.

Ocena dostateczna.

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,
- stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze,
- określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny, niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce,
- wyjaśnia, czym jest komputer,
- wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,
- podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,
- określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze,
- odróżnia plik od folderu,
- wyjaśnia, czym jest internet,
- wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci,
- podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,
- podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,
- wyjaśnia, czym jest netykieta,
- wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej,
- wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi,

- przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer,
- tworzy nowe pliki i foldery w chmurze,
- ustawia wymiary obrazu,
- tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa,
- tworzy tło obrazu,
- z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość,
- dodaje tytuł plakatu,
- wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia,
- buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie,
- uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie,
- buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury,
- usuwa duszki z projektu,
- buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,
- stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu,
- zapisuje menu w dokumencie tekstowym,
- współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań,

Ocena dobry:

Uczeń:

- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,
- wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia,
- wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia,
- podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,
- wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny,
- rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,
- z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość,
- wymienia zastosowania internetu,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej,
- wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,
- wyjaśnia, czym są prawa autorskie,
- przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,
- podaje przykłady zastosowań konta pocztowego,
- przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej,
- wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego,
- omawia zasady współpracy w sieci,
- edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,
- pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem,
- używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków,
- tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl,
- tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia,
- używa klawisza Shift podczas rysowania koła,

- pracuje w dwóch oknach programu Paint,
- dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu,
- rozmieszcza elementy na plakacie,
- wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki,
- zmienia tło sceny,
- zmienia wygląd i nazwę postaci,
- zmienia wielkość duszków,
- dostosowuje tło sceny do tematyki gry,
- używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry,
- tworzy zmienne i ustawia ich wartości,
- wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, 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 WordArt,

Ocena bardzo bobry:

Uczeń:

- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,
- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,
- wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych,
- wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,
- wyjaśnia różnice między plikiem i folderem,
- rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń,
- samodzielnie porządkuje zawartość folderu,
- omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,
- 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,
- wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy,
- wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,
- wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań,
- porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze,
- tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa,
- stosuje opcje obracania obiektu,
- tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,
- sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,
- wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików,
- dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji,
- stosuje opcje obracania obiektu,

- usuwa zdjęcia i tekst z obrazu,
- stosuje narzędzie Selektor kolorów,
- stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń,
- określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku stosuje bloki powodujące obrót duszka,
- stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu,
- określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,
- ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz,
- określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,
- określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,
- stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”,
- stosuje blok określający powtarzanie poleceń,
- wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,
- formatuje obiekt WordArt,

Ocena celująca:

Uczeń:

- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,
- klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera,
- wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,
- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy,
- e-mail na swoim koncie pocztowym,
- wysyła wiadomość e-mail z załącznikami,
- opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo,
- tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,
- wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale,
- tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym,
- dodaje do tytułu efekt cienia liter,
- dodaje nowe duszki do projektu,
- używa bloków określających styl obrotu duszka,
- łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,
- wyjaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty,
- ustawia odstępy między akapitami i interlinię,
- tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu,