

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE OCENY W KLASIE 4

opracowane na podstawie podręcznika:

*„Informatyka europejska”. Podręcznik do informatyki dla klasy 4 szkoły podstawowej.
Wydawnictwo Helion*

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej

ROZDZIAŁ I. „Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
III.1, III.1b, III.2d, IV.4, V.1, V.2	<p>Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej.</p> <p>Wyjaśnia, czym jest komputer.</p> <p>Wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego.</p> <p>Odróżnia plik od folderu.</p>	<p>Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze.</p> <p>Wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer.</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia i wymienia po jednym Urządzeniu.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość .</p>	<p>Wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer.</p> <p>Wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia.</p> <p>Wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów.</p> <p>Wyjaśnia różnice między plikiem i folderem.</p>	<p>Klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera.</p> <p>Samodzielnie porządkuje zawartość folderu.</p> <p>Rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń.</p>	<p>Podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów.</p> <p>Przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows.</p> <p>Wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer.</p>

ROZDZIAŁ II. „Internet”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3b, II.4, III.2a, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2, V.3	<p>Wyjaśnia, czym jest Internet.</p> <p>Wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci.</p> <p>Wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia.</p> <p>Wie, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa.</p> <p>Podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej.</p> <p>Wyjaśnia, czym jest netykieta.</p> <p>Wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela.</p>	<p>Wymienia zastosowania Internetu.</p> <p>Stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.</p> <p>Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej.</p> <p>Wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych.</p> <p>Wyjaśnia, czym są prawa autorskie.</p> <p>Przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie.</p> <p>Podaje przykłady zastosowań konta pocztowego.</p> <p>Przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej.</p> <p>Edytuje dokumenty zapisane w chmurze.</p>	<p>Omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu.</p> <p>Wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych.</p> <p>Formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników.</p> <p>Kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu.</p> <p>Wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego.</p>	<p>Dbą o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi.</p> <p>Wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek.</p> <p>Wysyła wiadomość e-mail z załącznikami.</p> <p>Wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań.</p> <p>Opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo.</p>	<p>Wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej.</p> <p>Tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w Internecie.</p> <p>Przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety.</p>

ROZDZIAŁ III. „Nauka pisania na klawiaturze komputera”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, II.3b, II.4, III.1.b, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3	Przepisuje tekst z błędami. Poprawia błędy z pomocą nauczyciela.	Przepisuje tekst z niewielkimi błędami. Potrafi pisać duże litery i zmiękczenia. Pisze znaki specjalne z pomocą nauczyciela.	Przepisuje tekst bezbłędnie. Stosuje wielkie litery i zmiękczenia oraz znaki specjalne.	Tworzy poprawnie sformatowane teksty . Pisze dwoma dłońmi. Dobre tempo pisania.	Sprawnie posługuje się klawiaturą.

ROZDZIAŁ IV. „Grafika komputerowa”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, II.3a, II.4, IV.1, IV.2, IV.3	Ustawia wielkość obrazu. Tworzy prosty rysunek bez wykorzystania kształtu Krzywa . Tworzy proste tło obrazu. Z pomocą nauczyciela wkleja obrazy . Dodaje tytuł plakatu. Z pomocą nauczyciela wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z .	Rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów , dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia. Dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu. Wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki.	Tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa . Wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików. Dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji. Prawidłowo rozmieszcza elementy na obrazie. Usuwa zdjęcia i tekst z obrazu	Tworzy rysunek ze szczególną starannością. Tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie. Sprawnie przełącza się między otwartymi oknami. Wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików i dopasowuje ich kształty. Stosuje narzędzie Selektor kolorów .	W sposób twórczy i kreatywny tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły. Wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale. Tworzy ciekawy i bardzo staranny plakat. Dodaje do tytułu efekt cienia liter dopasowany kolorystycznie do całości plakatu.Sprawnie koordynuje pracę w grupie.

ROZDZIAŁ V. „Edytory tekstu”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d; IV.1, 2, 3.; V.1, 2.	<p>Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu z pomocą nauczyciela.</p> <p>Zapisuje menu w dokumencie tekstowym z pomocą nauczyciela.</p>	<p>Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu z niewielką pomocą nauczyciela.</p>	<p>Pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu.</p> <p>Wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów.</p> <p>Wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów.</p> <p>Wstawia obiekt WordArt.</p>	<p>Tworzy poprawnie sformatowane teksty</p> <p>Ustawia odstępy między akapitami i interlinię.</p> <p>Tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu.</p> <p>Wstawia obrazy do dokumentu tekstowego.</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja.</p>	<p>Opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu.</p> <p>Opracowuje plan przygotowań do podróży.</p> <p>Sprawnie koordynuje pracę w grupie.</p>

ROZDZIAŁ VI. „Komputer w naszym otoczeniu”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1a, 2b; II.3a, 3b, 4; III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d; IV; V.1-3.	<p>Z pomocą nauczyciela tworzy prostą informację na temat komputerów wokół nas.</p> <p>Wymienia komputery w swoim otoczeniu z pomocą nauczyciela.</p>	<p>Wyszukuje informacje w przeglądarce na temat komputerów wokół nas.</p> <p>Z niewielką pomocą nauczyciela tworzy prostą informację na temat komputerów wokół nas.</p> <p>Wymienia komputery w swoim otoczeniu.</p>	<p>Tworzy informację na temat komputerów wokół nas.</p> <p>Posługuje się aparatem fotograficznym, telefonem itp.</p> <p>Wymienia komputery w swoim otoczeniu i podaje ich zastosowanie.</p>	<p>Bez błędnie tworzy informację na temat komputerów wokół nas.</p> <p>Podaje zastosowanie komputerów w różnych zawodach.</p>	<p>Posługuje się różnymi komputerami.</p> <p>Pomaga innym w wykonywaniu zadań.</p>

ROZDZIAŁ VII. „Komputer w edukacji i rozrywce”

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.; II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1, 2, 3; V.1,	Z pomocą nauczyciela włącza gry edukacyjne i rozrywkowe, odtwarza nagrania.	Wyszukuje i włącza programy edukacyjne i rozrywkowe, oraz odtwarza nagrania. Gra w proste gry edukacyjne.	Wyszukuje bezpieczne programy rozrywkowe bez przemocy. Gra w gry edukacyjne.	Stosuje komputer do wykonywania zadań. Uczy się poprzez gry edukacyjne.	

ROZDZIAŁ IV. Z kotem za pan brat. Programujemy w SCRATCHU

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.2a, I.2c, I.3, II.1, II.1a, II.2	Z niewielką pomocą buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie. Potrafi uruchomić zbudowane skrypty.	Samodzielnie buduje i uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie. Zmienia tło sceny.	Stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu.	Dodaje nowe duszki do projektu. Używa bloków określających styl obrotu duszka.	Tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie.

	<p>Buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury.</p> <p>Z pomocą nauczyciela buduje prosty skrypt wykonujący mnożenia dwóch liczb.</p>	<p>Zmienia wygląd, wielkość i nazwę duszków.</p> <p>Usuwa duszki z projektu.</p> <p>Dostosowuje tło sceny do tematyki gry.</p> <p>Buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb.</p>	<p>Określa za pomocą bloku „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku.</p> <p>Ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz.</p> <p>Stosuje bloki powodujące obrót duszka..</p> <p>Stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka.</p> <p>Używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry.</p> <p>Tworzy zmienne i ustawia ich wartości.</p> <p>Określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych.</p>	<p>Określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi.</p> <p>Stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń.</p> <p>Stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”.</p>	<p>Tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę.</p> <p>Tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły.</p> <p>Łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści.</p> <p>Tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika.</p>
--	---	---	--	---	---

Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który nie sprostął wymaganiom na ocenę dopuszczającą.