

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z INFORMATYKI dla klasy IV

Uczeń ma możliwość poprawy każdej oceny

| Temat | Ocena niedostateczna | Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
|---|---|---|---|---|--|---|
| I PÓLROCZE | | | | | | |
| Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów | | | | | | |
| Zasady zachowania w pracowni komputerowej. | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <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; | <ul style="list-style-type: none"> podaje metody zapobiegające zagrożeniom; podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; | <ul style="list-style-type: none"> podaje metody zapobiegające zagrożeniom; podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; analizuje i porównuje skutki oraz metody zapobiegania zagrożeniom |
| Historia komputera. | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <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 | <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; |

| | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|---|
| | | | | określa ich prze- działy czasowe; | | |
| Budowa komputera. | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <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"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <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; rozdziela 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 dwóch | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań | <ul style="list-style-type: none"> zmienia wielkość obrazu; tworzy prosty rysunek, wykorzystując | <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 | <ul style="list-style-type: none"> stosuje i wykorzystuje zaawansowane funkcje programu |

| | | | | | | |
|--|-------------------------------|--|--|--|--|----------------------------------|
| <p>oknach. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst.</p> | <p>na ocenę dopuszczającą</p> | <p>podstawowe narzędzia, bez wykorzystania kształtu <i>Krzywa</i>;</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste tło obrazu; • wkleja elementy do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <i>Wklej z</i>; | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy kopię fragmentu rysunku; • stosuje kształty <i>Linia</i> oraz <i>Krzywa</i> do tworzenia rysunków (z wykorzystaniem klawiszy <i>Shift</i> oraz <i>Ctrl</i>), 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><i>Zaznaczanie przezroczyste</i>;</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje opcje obracania do tworzenia symetrycznych obiektów; • stosuje narzędzie <i>Selektor kolorów</i> (również do ustawienia <i>Koloru 1</i> i <i>Koloru 2</i>); • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu; • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami; • rozróżnia zastosowania <i>Koloru 1</i> i <i>Koloru 2</i> podczas rysowania za pomocą <i>Kształtów</i>; • podaje zalety tworzenia rysunku z wykorzystaniem kilku plików; • zapisuje pracę w wybranym formacie; | <p>szczegóły;</p> <ul style="list-style-type: none"> • planuje, jak zmodyfikować rysunek zgodnie z podanymi założeniami, i zmienia go; • odróżnia skutek użycia opcji <i>Zapisz jako</i> od opcji <i>Zapisz</i>; | <p>nieomawiane na zajęciach;</p> |
| <p>Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu.</p> | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|---|
| Wstęp do Internetu. | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <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; | <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; |
| Bezpieczny Internet. | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <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 korzystanie z nich | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <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 | <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; | <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; |

| | | | | | | |
|--|---|--|---|--|---|---|
| | | | materiałów znalezionych w Internecie; | • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu; | | |
| II PÓŁROCZE | | | | | | |
| Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu. | | | | | | |
| Wprowadzenie do programu Scratch. Sterowanie postacią. Liczenie punktów w programie Scratch. | • uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | • 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; | • zmienia tło sceny; • zmienia wygląd i nazwę postaci; • zmienia wielkość duszków; • rozmieszcza duszki na scenie i zmienia ich wielkość; • używa narzędzia <i>Tekst</i> przy wykonywaniu tła; • wyjaśnia, co to jest <i>zmienna</i> ; • tworzy zmienne i ustawia ich wartości; • wyjaśnia różnice między użyciem w edytorze programu trybu bitmapowego i trybu wektorowego; | • 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; | • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści; • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu; | • 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; |
| Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|--|
| Skróty klawiszowe w programie MS Word. | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co to jest skrót klawiszowy; używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz; | <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu oraz przemieszczania się po dokumencie; wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu; | <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje skróty klawiszowe używane podczas pracy z różnymi plikami, nie tylko dokumentami tekstowymi; | <ul style="list-style-type: none"> ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków; | <ul style="list-style-type: none"> ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków; |
| Formatowanie tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach; | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>; 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 <i>Pokaż wszystko</i>, 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"> uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą | <ul style="list-style-type: none"> tworzy listy jednoznaczne, wykorzystując narzędzie <i>Numerowanie</i>; | <ul style="list-style-type: none"> wymienia rodzaje list, jakie można stworzyć w edytorze tekstu; wyjaśnia różnicę między listą numerowaną a punktowaną oraz od- | <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 tworzonego dokumentu; | <ul style="list-style-type: none"> zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | <p>różnia listę jedno- poziomą od wielopoziomowej;</p> <ul style="list-style-type: none">• używa gotowych stylów do formato- wania tekstu w do- kumencie;• stosuje listy wielo- poziomowe do- stępne w edytorze tekstu; | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|