

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI
niezbędne do otrzymania śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych
uczniów klasy IV

Ocena				
konieczne	podstawowe	rozszerzające	dopełniające	wykraczające
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<p>- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej</p> <p>- stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze</p> <p>- określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce</p> <p>- wyjaśnia, czym jest komputer</p> <p>-wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</p> <p>- podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera</p> <p>- określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</p>	<p>- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>- wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia</p> <p>- wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia</p> <p>- podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze</p> <p>- wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</p> <p>- rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku</p> <p>- z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</p> <p>- wymienia zastosowania</p>	<p>- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia</p> <p>- wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych</p> <p>- wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych</p> <p>- wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</p> <p>- rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń</p> <p>- samodzielnie porządkuje zawartość folderu</p> <p>- omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania</p>	<p>- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>- klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera</p> <p>- wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</p> <p>- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</p> <p>- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</p>	<p>- spełnia bezbłędnie wszystkie wcześniejsze wymagania edukacyjne, ponadto:</p> <p>- stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p> <p>- bierze udział w konkursach, wykonuje zadania dodatkowe oraz zdobywa szczególne osiągnięcia w konkursach przedmiotowych z zakresu informatyki</p>

<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>internetu</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>internetu</p> <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 - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu - tworzy poprawnie sformatowane teksty - ustawia odstępy między 	
---	---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> - 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 Wklej z - 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - stosuje bloki powodujące 	<ul style="list-style-type: none"> akapitami i interlinię - tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu 	
--	---	---	---	--

<p>formatowania dostępne w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> - zapisuje menu w dokumencie tekstowym - współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań 	<p>wykonania tła z instrukcją gry</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>ukrycie i pokazanie duszka</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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” - wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów - stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania - formatuje obiekt WordArt 		
---	---	--	--	--