

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki w klasach czwartych

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
- wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, - wyjaśnia, czym jest komputer, - wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, - podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, - określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, - odróżnia plik od folderu, - wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie - tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, - ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, - tworzy proste tło obrazu, - tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, - wkleja ilustracje na obraz, - dodaje tekst do obrazu, - wyjaśnia, czym jest internet, - wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, - 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	- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, - wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, - wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> - wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, - podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, - wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, - rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku, - porządkuje zawartość folderu, - rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, - tworzy kopię obiektu z życia klawisza Ctrl, - używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, - pracuje w dwóch oknach programu Paint, - wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, - dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, - wymienia zastosowania internetu, - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,	- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, - określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, - charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, - wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, - wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, - wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, - wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych, - omawia różnice między plikiem i folderem, - tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, - rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, - tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, - stosuje opcje obracania obiektu, - pobiera kolor z obrazu, - sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, - wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, - tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,	- wymienia etapy rozwoju komputerów, - wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, - wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, - tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, - tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, - pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, - tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, - omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, - dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, - dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, - używa bloków określających styl obrotu duszka, - łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,

i wyszukiwarka internetowa, • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, • uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, • usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch, • używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, • zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie.	• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, • wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, • wyjaśnia czym są prawa autorskie, • stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, • zmienia tło sceny w projekcie, • tworzy tło z tekstem, • zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, • tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, • 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 wyrównania tekstu względem marginesów, • zmienia tekst na obiekt WordArt, • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.	• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, • 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, • stosuje bloki powodujące obrót duszka, • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, • stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, • stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania, • formatuje obiekt WordArt, • tworzy nowy styl do formatowania tekstu, • modyfikuje istniejący styl, • definiuje listy wielopoziomowe.	• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu. • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.
---	---	---	---