Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy IV

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Temat | Umiejętności podstawowe | | Umiejętności ponadpodstawowe | | |
| Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
|  | Dział 1. Trzy, dwa, jeden… start! Nieco wieści z krainy komputerów | | | | |
| Zasady zachowania w pracowni komputerowej. | * wymienia i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; * wymienia i stosuje punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; | • wyjaśnia zasady prawidłowej organizacji stanowiska pracy; • wyjaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; | * podaje skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; * podaje metody zapobiegające   zagrożeniom; |  |  |
| Historia komputera. | * definiuje pojęcie nośnika danych; * wymienia podstawowe jednostki pamięci; | * wyjaśnia, do czego służy nośnik danych; * podaje przykłady nośników danych; | * podaje nazwę pierwszego komputera i okres, w którym powstał; * opisuje, do czego był używanypierwszy komputer; * wymienia najważniejsze wydarzenia związane z rozwojem komputera i określa ich przedziały czasowe; | • charakteryzuje nośniki danych pod względem ich pojemności; • porównuje nośniki danych i ich pojemności; | • analizuje historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego; |
| Budowa komputera. | * 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; | * 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; | • wyjaśnia funkcję podstawowych elementów jednostki centralnej; • wymienia po cztery urządzenia wejścia i wyjścia; • objaśnia różnicę między urządzeniami wejścia i urządzeniami wyjścia; | * klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera; * rozpoznaje, kiedy działają określone urządzenia zamontowane w komputerze; | • ocenia przydatność komputera w wykonywaniu różnych zawodów; |
| Systemy i pliki komputerowe. | * 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; | * wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny; * wymienia nazwy przynajmniejczterech programów komputerowych; * rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku; | * wymienia nazwy przynajmniejtrzech systemów operacyjnych; • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem; * samodzielnie tworzy folder i porządkuje jego zawartość; | • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń; • klasyfikuje programy komputerowe ze względu na ich działanie; | • analizuje różnice między różnymi systemami operacyjnymi; |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint | | | | | |
| Zwielokrotnianie obiektów.  Praca w dwóch oknach.  Wklejanie zdjęć i praca z  narzędziem Tekst. | * zmienia wielkość obrazu;• tworzy prosty rysunek, wykorzystując podstawowe narzędzia, bez wykorzystania kształtu *Krzywa*; * tworzy proste tło obrazu; • wkleja elementy do obrazu z wykorzystaniem narzędzia   *Wklej z*; | * ustawia wymiary obrazu w określonych jednostkach; • tworzy kopię fragmentu rysunku; * stosuje kształty *Linia* oraz   *Krzywa* do tworzenia rysunków  (z wykorzystaniem klawiszy *Shift* oraz *Ctrl*), 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; | * uzasadnia na przykładzie konieczność użycia opcji *Zaznaczanie przezroczyste*; • stosuje opcje obracania do tworzenia symetrycznych obiektów; * stosuje narzędzie *Selektor kolorów* (również do ustawienia *Koloru 1* i *Koloru 2*); * usuwa zdjęcia i tekst z obrazu; • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami; * rozróżnia zastosowania *Koloru 1* i *Koloru 2* podczas rysowaniu za pomocą   *Kształtów*;   * podaje zalety tworzenia rysunku z wykorzystaniem kilku plików; * zapisuje pracę w wybranym formacie; | * tworzy rysunek ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły; * planuje, jak zmodyfikować rysunek zgodnie z podanymi założeniami, i zmienia go; • odróżnia skutek użycia opcji   *Zapisz jako* od opcji *Zapisz*; | • stosuje i wykorzystuje zaawansowane funkcje programu nieomawiane na zajęciach; |
| Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu | | | | | |
| Wstęp do internetu. | • definiuje pojęcie internet; | • wymienia korzyści płynące z dostępu do internetu; | * omawia korzyści płynące z dostępu do internetu; * omawia wydarzenia, które doprowadziły do powstania sieci internetowej; |  |  |
| Bezpieczny internet. | * 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; | • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu; | • omawia zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu; | * dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi; * przewiduje zagrożenia płynące z korzystania z internetu; | • planuje i organizuje działania  promujące bezpieczne zachowania w internecie; |
| Wyszukiwanie informacji  w Internecie  i korzystanie z nich. | • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa; • podaje przykład wyszukiwarki  i przykład przeglądarki internetowej; | * odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej; * wyjaśnia zasady formułowania zapytań w wyszukiwarce; * wyszukuje znaczenia prostychhaseł na stronach internetowych | • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych; • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników; | • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek; | • przewiduje trafność wyników uzyskanych w wyszukiwarce internetowej w zależności od wpisanego zapytania; |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | * wyjaśnia, czym są prawa autorskie; * przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie; | * korzysta z internetowego tłumacza; * kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu; |  |  |
| Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu | | | | | |
| Wprowadzenie do programu Scratch.  Sterowanie postacią. Liczenie punktów  w programie Scratch. | * wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu; • buduje prosty skrypt określający ruch postaci po scenie (w tym sterowany za pomocą klawiatury); * uruchamia skrypty zbudowanew 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 *Tekst* przy wykonywaniu tła; * wyjaśnia, co to jest *zmienna*; • 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. | * wyjaśnia, co to jest skrót klawiszowy; * używa skrótów klawiszowych:   kopiuj, wklej i zapisz; | * wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu oraz przemieszania się po dokumencie; * wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania   tekstu; | • wymienia i stosuje skróty klawiszowe używane podczas pracy z różnymi plikami, nie  tylko dokumentami tekstowymi; | • ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków; |  |
| Formatowanie tekstu. | • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach; | * wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *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; | * wymienia podstawowe zasadyformatowania tekstu i stosuje je   podczas sporządzania dokumentów;   * stosuje opcję *Pokaż wszystko*, aby sprawdzić poprawność formatowania; * formatuje obiekt *WordArt*; | * tworzy poprawnie sformatowane teksty; * ustawia odstępy między akapitami i interlinię; * wyjaśnia potrzebę stosowania twardych spacji i miękkich enterów; * dba o estetyczny wygląd wykonanej pracy; | • sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki; |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | • wstawia obiekt *WordArt*; |  |  |  |
| Style i numerowanie. | • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie  *Numerowanie*; | * wymienia rodzaje list, jakie można tworzyć w edytorze tekstu; * wyjaśnia różnicę między listą numerowaną a punktowaną oraz odróżnia listę jednopoziomową od wielopoziomowej; * używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie; * stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu; | • tworzy nowy styl do formatowania tekstu; • modyfikuje istniejący styl; • definiuje listy  wielopoziomowe; | • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu; | • zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; |