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 znarzędziem 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 informacjiw Interneciei korzystanie z nich. | • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa; • podaje przykład wyszukiwarkii 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 punktóww 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 klawiszowew 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; |