

Wymagania edukacyjne dla uczniów na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka dla klasy 4.

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej; stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze; wyjaśnia, czym jest komputer; wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego; podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera; określa, jaki system 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia; wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia; podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze; wyjaśnia pojęcia: program 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia; wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych; wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych; wyjaśnia różnice między plikiem i folderem; rozpoznaje typy plików na 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer; klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera; wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki; 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykład algorytmu; wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej; uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią, realizuje własne pomysły w Scratchu; zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie ich cel;

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<p>operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze;</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; 	<p>komputerowy i system operacyjny;</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku; • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość; • wymienia zastosowania internetu; • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu; • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej; • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach 	<p>podstawie ich rozszerzeń;</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie porządkuje zawartość folderu; • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi; • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym; • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami; • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie korzysta z wbudowanej pomocy do programu, • dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość; • przeprowadza samoocenę.

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> z rozmową na żywo; • tworzy rysunek obiektu ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły; • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale; • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie; • dodaje do tytułu efekt cienia liter; • dodaje nowe duszki do projektu; • używa bloków określających styl obrotu duszka; • łączy wiele bloków określających wyświetlenie 	

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<p>na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer;</p> <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 obiekty na obraz i zmienia ich wielkość; • dodaje tytuł plakatu; • wkleja zdjęcia do obrazu; z wykorzystaniem narzędzia Wklej z; • buduje prosty skrypt określający 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady współpracy w sieci; • edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usługach OneDrive; • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem; • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków; • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl; • tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa; • stosuje opcje obracania obiektu; • 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; 	<p>komunikatu o dowolnej treści;</p> <ul style="list-style-type: none"> • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu; • tworzy poprawnie sformatowane teksty; • ustawia odstępy między akapitami i interlinię; • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu. 	

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<p>ruch duszka po scenie;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 np. wykonanie mnożenia dwóch liczb; • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne 	<p>dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • określa za pomocą bloku z napisem 		

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<p>w edytorze tekstu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje menu w dokumencie tekstowym; • współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań. 	<ul style="list-style-type: none"> • dostosowuje tło sceny do tematyki gry; • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry; • 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 	<p>„jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku;</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka; • 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”; 		

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
	<p>tekstu względem marginesów;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wstawia obiekt np.WordArt. 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok określający powtarzanie poleceń; • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów;; • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania; • formatuje obiekt np.WordArt. 		