

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE OCENY W KLASIE 4

opracowane na podstawie podręcznika:

*„Lubię to!”. Podręcznik do informatyki dla klasy 4 szkoły podstawowej.
Wydawnictwo Nowa Era*

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.
Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej.

ROZDZIAŁ I. Trzy, Dwa, Jeden... START! Nieco wiści z krainy komputerów

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
III.1, III.1b, III.2d, IV.4, V.1, V.2	<p>Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej</p> <p>Wyjaśnia, czym jest komputer</p> <p>Wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</p> <p>Określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</p> <p>Odróżnia plik od folderu</p>	<p>Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze</p> <p>Wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>Wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia i wymienia po jednym urządzeniu</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>Wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>Wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia</p> <p>Wymienia nazwy znanych systemów operacyjnych</p> <p>Wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów</p> <p>Wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</p> <p>Rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń</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>Samodzielnie porządkuje zawartość folderu</p>	<p>Podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów</p> <p>Przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows</p>

ROZDZIAŁ II. Sieć, która łączy. O korzystaniu z Internetu

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3b, II.4, III.2a, III.2b, III.2c, III.2d, IV.1, IV.2, V.1, V.2, V.3	<p>Wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci</p> <p>Wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia</p> <p>Wie, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</p> <p>Podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</p> <p>Wyjaśnia, czym jest netykieta</p> <p>Wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</p> <p>Przesyła plik do usługi w chmurze i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer</p> <p>Tworzy nowe pliki i foldery w chmurze</p>	<p>Wyjaśnia, czym jest Internet</p> <p>Wymienia zastosowania Internetu</p> <p>Stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu</p> <p>Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</p> <p>Wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych</p> <p>Wyjaśnia, czym są prawa autorskie</p> <p>Przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie</p> <p>Podaje przykłady zastosowań konta pocztowego</p> <p>Przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej</p> <p>Edytuje dokumenty zapisane w chmurze</p> <p>Pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem</p>	<p>Wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych</p> <p>Formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników</p> <p>Korzysta z internetowego tłumacza</p> <p>Kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu</p> <p>Wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego</p> <p>Wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</p> <p>Wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości</p> <p>Porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</p>	<p>Omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu</p> <p>Wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek</p> <p>Zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</p> <p>Wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</p> <p>Wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</p> <p>Opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</p>	<p>Wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej</p> <p>Tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w Internecie</p> <p>Przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety</p> <p>Wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami</p> <p>Koordynuje pracę w grupie</p>

ROZDZIAŁ III. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS PAINT

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, II.3a, II.4, IV.1, IV.2, IV.3	<p>Ustawia wielkość obrazu</p> <p>Tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa</p> <p>Tworzy proste tło obrazu</p> <p>Z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</p> <p>Dodaje tytuł plakatu</p> <p>Z pomocą nauczyciela wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z</p>	<p>Używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii</p> <p>Tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl</p> <p>Rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia</p> <p>Używa klawisza Shift podczas rysowania koła</p> <p>Pracuje w dwóch oknach programu Paint</p> <p>Dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu</p> <p>Wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki</p> <p>Współpracuje w grupie</p>	<p>Tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa</p> <p>Tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca</p> <p>Wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików</p> <p>Dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji</p> <p>Prawidłowo rozmieszcza elementy na plakacie</p> <p>Stosuje opcje obracania obiektu</p> <p>Usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</p> <p>Stosuje narzędzie Selektor kolorów</p> <p>W grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz</p>	<p>Tworzy rysunek statku ze szczególną starannością</p> <p>Tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie</p> <p>Sprawnie przełącza się między otwartymi oknami</p> <p>Wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików i dopasowuje ich kształty</p> <p>Dodaje do tytułu efekt cienia liter</p> <p>Jest liderem grupy, przydziela zadania</p>	<p>W sposób twórczy i kreatywny tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</p> <p>Wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</p> <p>Tworzy ciekawy i bardzo staranny plakat,</p> <p>Dodaje do tytułu efekt cienia liter dopasowany kolorystycznie do całości plakatu</p> <p>Sprawnie koordynuje pracę w grupie</p>

ROZDZIAŁ IV. Z kotem za pan brat. Programujemy w SCRATCHU

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.2a, I.2c, I.3, II.1, II.1a, II.2	<p>Z niewielką pomocą buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</p> <p>Potrafi uruchomić zbudowane skrypty</p>	<p>Samodzielnie buduje i uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</p> <p>Zmienia tło sceny</p>	<p>Stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</p>	<p>Dodaje nowe duszki do projektu</p> <p>Używa bloków określających styl obrotu duszka</p>	<p>Tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie</p>

	<p>Buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</p> <p>Z pomocą nauczyciela buduje prosty skrypt wykonujący mnożenia dwóch liczb</p>	<p>Zmienia wygląd, wielkość i nazwę duszków</p> <p>Usuwa duszki z projektu</p> <p>Dostosowuje tło sceny do tematyki gry</p> <p>Buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</p>	<p>Określa za pomocą bloku „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</p> <p>Ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz</p> <p>Stosuje bloki powodujące obrót duszka</p> <p>Stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</p> <p>Używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry</p> <p>Tworzy zmienne i ustawia ich wartości</p> <p>Określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</p>	<p>Określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</p> <p>Stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń</p> <p>Stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie</p>	<p>Tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę</p> <p>Tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły</p> <p>Łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</p> <p>Tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika</p>
--	---	---	--	---	---

ROZDZIAŁ V. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, II.3b, II.4, III.1.b, III.2a, III.2d, IV.2, IV.3	<p>Stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu</p> <p>Zapisuje menu w dokumencie tekstowym</p> <p>Z pomocą innych uczniów wykonuje zadania grupowe</p>	<p>Wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</p> <p>Pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu</p> <p>Wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</p> <p>Wstawia obiekt WordArt</p>	<p>Wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów</p> <p>Stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania</p> <p>Formatuje obiekt WordArt</p> <p>Współpracuje w grupie wykonując przydzielone zadania</p>	<p>Tworzy poprawnie sformatowane teksty</p> <p>Ustawia odstępy między akapitami i interlinię</p> <p>Tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</p> <p>Wstawia obrazy do dokumentu tekstowego</p>	<p>Opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu</p> <p>Opracowuje plan przygotowań do podróży</p> <p>Sprawnie koordynuje pracę w grupie</p>

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie sprostał wymaganiom na ocenę dopuszczającą.