**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KL.IV**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCENA DOPUSZCZAJĄCA** Uczeń: | **OCENA DOSTATECZNA** Uczeń: | **OCENA DOBRA** Uczeń: | **OCENA BARDZO DOBRA** Uczeń: | **OCENA CELUJĄCA** Uczeń: |
| **Dział 1. Trzy, dwa, jeden… start! Nieco wieści z krainy komputerów** | | | | |
| • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej  • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze  • określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych  • wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer  • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer  • wyjaśnia, czym jest komputer  • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego  • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera  • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze  • odróżnia plik od folderu | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów  • 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 komputerowy i system operacyjny  • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku  • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość | • określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery  • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów  • charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności  • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia  • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych  • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych  • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem  • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń  • samodzielnie porządkuje zawartość folderu | • wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera  • 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 | • przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego  • omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma  • omawia historię rozwoju smartfona  • podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów  • przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux |
| **Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint** | | | | |
| • ustawia wielkość obrazu  • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu **Krzywa**  • tworzy proste tło obrazu  • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość  • dodaje tytuł plakatu  • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z**  • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku | • używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych i poziomych linii  • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl**  • rysuje obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia  • 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 | • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa**  • 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  • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu  • stosuje narzędzie **Selektor kolorów** | • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły  • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale  • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym  • dodaje do tytułu efekt cienia liter | • przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku  • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku  • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |
| **Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu** | | | | |
| • wyjaśnia, czym jest 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  • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa  • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej | • wymienia zastosowania internetu  • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu  • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej  • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku  • wyjaśnia, czym są prawa autorskie  • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | • 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 | • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu  • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi  • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek | • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce  • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej  • rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons  • tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie |
| **Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu** | | | | |
| • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie  • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie | • zmienia tło sceny  • zmienia wygląd i nazwę postaci | • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku  • stosuje bloki powodujące obrót duszka | • dodaje nowe duszki do projektu | • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie |
| • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury  • usuwa duszki z projektu | • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry | • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku  • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka  • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz | • używa bloków określających styl obrotu duszka | • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły |
| • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb | • używa narzędzia **Tekst** do wykonania tła z instrukcją gry  • tworzy zmienne i ustawia ich wartości | • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych  • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi  • stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń | • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści  • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu | • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika |
| **Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** | | | | |
| • używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz  • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy  • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach  • zapisuje menu w dokumencie tekstowym  • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie** | • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu  • 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  • wstawia obiekt **WordArt**  • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie  • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu | • wymienia i 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  • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań | • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem  • tworzy poprawnie sformatowane teksty  • ustawia odstępy między akapitami i interlinię  • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu  • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu | • przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych  • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu  • opracowuje plan przygotowań do podróży  • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu |