

WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z INFORMATYKI – KLASA 4

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ DOPUSZCZAJĄCĄ

Uczeń:

- 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 operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze
- 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
- 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, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer
- 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 statki na obraz i zmienia ich wielkość
- dodaje tytuł plakatu
- wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z
- buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie
- 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 wykonanie mnożenia dwóch liczb stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu
- zapisuje menu w dokumencie tekstowym
- współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ DOSTATECZNĄ

Uczeń:

- wymienia elementy, 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
- 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,
- podaje przykłady zastosowań konta pocztowego
- przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej
- wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego
- omawia zasady współpracy w sieci
- edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze 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, 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
- zmienia tło sceny
- zmienia wygląd i nazwę postaci
- zmienia wielkość duszków
- 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 tekstu względem marginesów wstawia obiekt WordArt

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ DOBRĄ

Uczeń:

- wyjaśnia przeznaczenie elementów, z których jest zbudowany komputer
- wymienia 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 podstawie ich rozszerzeń
- 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
- 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
- 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
- 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
- „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
- 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”
- stosuje blok określający powtarzanie poleceń
- wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów
- stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ BARDZO DOBRĄ

Uczeń:

- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera
- wyszukuje informacje w Internecie,
- wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
- opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
- tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
- wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale
- tworzy dodatkowe obiekty
- dodaje do tytułu efekt cienia liter
- dodaje nowe duszki do projektu
- używa bloków określających styl obrotu duszka

- łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści
- objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu
- tworzy poprawnie sformatowane teksty
- ustawia odstępy między akapitami i interlinię
- tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ CELUJĄCĄ

Uczeń:

- opracowuje plan przygotowań do podróży
- tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
- tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie
- tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły
- tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH Z INFORMATYKI

OCENIANIE

Zajęcia z informatyki są w większości ćwiczeniami i zadaniami praktycznymi. Ćwiczenia i zadania te powinny się kończyć pewnym rezultatem. I ten **rezultat pracy na lekcji będzie oceniany**.

JAK BĘDĄ SPRAWDZANE WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI UCZNIÓW?

Forma aktywności	Częstość formy aktywności	Uwagi
Zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji	na każdej lekcji	oceniaamy przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem
Praca na lekcji	na każdej lekcji	oceniaamy zaangażowanie, sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad BHP i regulaminu pracowni
Odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
Referaty, opracowania, projekty	czasami	
Przygotowanie do lekcji	na każdej lekcji	podręcznik oraz zwracamy uwagę na pomysły i materiały przygotowane do pracy na lekcji
Udział w konkursach		nieobowiązkowa forma aktywności, wpływa na podniesienie oceny rocznej

JAK UCZEŃ MOŻE POPRAWIĆ OCENĘ?

Uczeń może poprawić ocenę wykonując powtórnie najgorzej (ocena dostateczna, dopuszczająca i niedostateczna) ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w czasie i formie ustalonej z nauczycielem.

ILE RAZY W SEMESTRZE MOŻNA BYĆ NIEPRZYGOTOWANYM DO LEKCJI?

Dwa razy w semestrze. Uczeń nieprzygotowanie powinien zgłosić przed lekcją, co nie zwalnia go z udziału w lekcji.

CO POWINIEN ZROBIĆ UCZEŃ, GDY BYŁ DŁUŻEJ NIEOBECNY?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach. Uczeń ustala to z nauczycielem prowadzącym zajęcia.

UCZEŃ I JEGO RODZICE / PRAWNI OPIEKUNOWIE MOGĄ UBIEGAĆ SIĘ O WYŻSZĄ NIŻ PRZEWIDYWANA OCENĘ ROCZNĄ W TRYBIE OKREŚLONYM W STATUCIE SZKOŁY.