

WYMAGANIA EDUKACYJNE

INFORMATYKA Klasa 4

Program nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!. Nowa Era

Wacław Bałabas

Wymagania na poszczególne oceny

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, • wyjaśnia czym jest komputer, • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, • określa, jaki system operacyjny znajduje się na 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> <input type="checkbox"/> wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> wymienia etapy rozwoju komputerów, wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, <input type="checkbox"/> klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,

<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> szkolnym i domowym <input type="checkbox"/> komputerze, odróżnia plik od folderu, wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie <input type="checkbox"/> tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez <input type="checkbox"/> korzystania z kształtu <input type="checkbox"/> Krzywa, tworzy proste tło obrazu, tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich <input type="checkbox"/> wielkość, wkleja ilustracje na obraz, dodaje tekst do obrazu, wyjaśnia, czym jest internet, wymienia <input type="checkbox"/> zagrożenia <input type="checkbox"/> czyhające na użytkowników internetu, <input type="checkbox"/> podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, porządkuje zawartość folderu, <input type="checkbox"/> rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, <input type="checkbox"/> tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl, <input type="checkbox"/> używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, pracuje w dwóch oknach programu Paint, wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, dodaje teksty do obrazu, <input type="checkbox"/> formatuje ich wygląd, wymienia zastosowania internetu, <input type="checkbox"/> stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, <input type="checkbox"/> wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów <input type="checkbox"/> komercyjnych i niekomercyjnych, omawia różnice między plikiem i folderem, tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, stosuje <input type="checkbox"/> opcje obracania obiektu, <input type="checkbox"/> pobiera kolor z obrazu, sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, <input type="checkbox"/> tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością <input type="checkbox"/> o szczegóły, pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt <input type="checkbox"/> cienia, <input type="checkbox"/> tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, <input type="checkbox"/> omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, dba o zabezpieczenie swojego komputera przed <input type="checkbox"/> zagrożeniami internetowymi, wyszukuje informacje w internecie, <input type="checkbox"/> korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, używa bloków określających styl obrotu duszka, <input type="checkbox"/> łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,
---	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> □ wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, □ podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, □ buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, usuwa postaci z projektu tworzonoego w programie Scratch, używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, tworzy listy jednopoziomowe, 	<ul style="list-style-type: none"> □ wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, wyjaśnia czym są prawa autorskie, stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, zmienia tło sceny w projekcie, □ tworzy tło z tekstem, zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszka w programie Scratch, tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>, □ pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, 	<ul style="list-style-type: none"> □ tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, □ 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, stosuje bloki powodujące obrót duszka, stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka 	<ul style="list-style-type: none"> □ objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, tworzy poprawnie sformatowane teksty, ustawia odstępy między akapitami i interlinię, dobiera rodzaj listy do tworzonoego dokumentu. □ łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, □ objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, tworzy poprawnie sformatowane teksty, ustawia odstępy między akapitami i interlinię, dobiera rodzaj listy do tworzonoego dokumentu.
--	--	---	---

		kroków wstecz,	
<p>wykorzystując narzędzie Numerowanie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, <input type="checkbox"/> zmienia tekst na obiekt WordArt, używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, <input type="checkbox"/> stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, <input type="checkbox"/> stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, <input type="checkbox"/> stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, <input type="checkbox"/> wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, <input type="checkbox"/> stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania, <input type="checkbox"/> formatuje obiekt WordArt, <input type="checkbox"/> tworzy nowy styl do formatowania tekstu, <input type="checkbox"/> modyfikuje istniejący styl, 	

