

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie IV

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który zyskał wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres programu, a w szczególności:

- Potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (Internet, multimedia itp.).
- Potrafi rozwiązywać zadania z o dużym stopniu trudności.
- Biegłe posługuje się zdobytymi umiejętnościami, rozwiązując problemy teoretyczne i praktyczne.
- Pomaga innym uczniom w rozwiązaniu trudniejszych problemów.
- Bierze udział w konkursach oraz odnosi w nich sukcesy.
- Samodzielnie rozszerza zainteresowania informatyczne.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który w stopniu bardzo dobrym opanował treści przewidziane realizowanym programem, a w szczególności:

- Potrafi stosować poprawną terminologię informatyczną.
- Wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera oraz zna ich zastosowanie.
- Wyjaśnia zastosowanie pięciu wybranych elementów budowy komputera.
- Wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia.
- Wymienia po kilka przykładów systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych.
- Podaje przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników, wyjaśnia ogólnie, czym się różnią.
- Opisuje korzyści płynące z korzystania z Internetu.
- Opisuje historię powstania Internetu.
- Trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania.
- Podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych w życiu codziennym.
- Wyjaśnia pojęcie *licencja creative commons*.
- Tworzy notatkę w edytorze tekstu wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do materiałów multimedialnych w Internecie.
- Korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu w programie PAINT.
- Tworzy staranne prace w programie PAINT, dbając o szczegóły rysunku.
- Samodzielnie wykonuje rysunki w programie PAINT, korzystając z opcji zwielokrotniania i przekształcania obiektów.
- Tworzy w programie PAINT tekst z efektem 3d i starannie rysuje efektowne tło tekstu.
- Wyjaśnia na czym polega programowanie.
- Wykorzystuje skrypty do pisania własnych programów.
- Wymienia podstawowe zasady programowania.
- Wyjaśnia pojęcie „zdarzenie” w programie SCRATCH.
- Tworzy prosty program w języku SCRATCH.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował w stopniu dobrym treści zawarte w realizowanym programie nauczania, a w szczególności:

- Potrafi samodzielnie rozwiązywać umiarkowanie złożone problemy.
- Potrafi stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych i szkolnych problemów.
- Samodzielnie, świadomie i bezpiecznie posługuje się systemem komputerowym i jego oprogramowaniem.
- Swobodnie posługuje się poznanymi pojęciami.
- Wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów.
- Wyjaśnia zastosowanie trzech dowolnych elementów budowy komputera.
- Wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia.
- Podaje po trzy przykłady systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych.
- Wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym.
- Wyjaśnia różnicę między plikiem a folderem.
- Samodzielnie porządkuje swój folder na szkolnym komputerze.
- Wyjaśnia (w prosty sposób) pojęcie Internet.
- Wymienia podstawowe fakty z historii powstania Internetu.
- Podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych.
- Wyszukuje konkretne informacje, korzystając z wyszukiwarek internetowych.
- Korzysta (krytycznie) z usługi tłumacza google w celu przetłumaczenia podanych słów.
- Korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwania zdjęć przez wyszukiwarkę google.pl.
- Wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z Internetu.
- Tworzy w edytorze tekstu notatkę wzbogaconą o materiały znalezione w Internecie.
- Kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu ms WORD.
- Sprawnie korzysta z wielu narzędzi programu PAINT w celu stworzenia rysunku.
- Edytuje i dodaje własne kolory w programie PAINT.
- Sprawnie wykorzystuje narzędzie krzywa w celu stworzenia rysunku w programie PAINT.
- Kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do nowego dokumentu programu PAINT z zastosowaniem obrotu obiektów.
- Tworzy w programie PAINT tekst i wzbogaca go o efekt cienia oraz dodaje do niego tło.
- Tworzy własne tło oraz zmienia wygląd „duszków” i wykorzystuje je w tworzonym programie w SCRATCH.
- Wymienia zasady konstrukcji skryptów w języku SCRATCH.
- Tworzy proste animacje w programie SCRATCH.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował wszystkie treści zawarte w podstawie programowej, a w szczególności:

- Potrafi operować podstawowymi pojęciami i terminologią informatyczną.
- Potrafi rozwiązywać podstawowe problemy w zakresie podstawy programowej.

- Sprawnie i bezpiecznie posługuje się urządzeniami, systemem komputerowym oraz oprogramowaniem.
- Korzysta z różnych multimedialnych i rozproszonych źródeł informacji dostępnych za pomocą komputera.
- Wymienia najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera.
- Rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym i domowym komputerze.
- Wymienia elementy zestawu komputerowego.
- Wymienia trzy dowolne elementy budowy komputera.
- Wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia.
- Wyjaśnia pojęcie *system operacyjny*.
- Przenosi pliki do wskazanych przez nauczyciela folderów.
- Odróżnia pliki od folderów.
- Porządkuje (z pomocą nauczyciela) swój folder na szkolnym komputerze.
- Podaje przykłady zastosowania Internetu w życiu codziennym.
- Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej.
- Znajduje proste hasła i strony wskazane w podręczniku za pomocą wyszukiwarki google.pl.
- Wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z Internetu.
- Wyszukuje zdjęcia w Internecie.
- Tworzy prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w Internecie.
- Tworzy rysunki w programie PAINT, korzystając z podstawowych narzędzi tego programu.
- Tworzy rysunki w programie PAINT, korzystając z narzędzia krzywa.
- Kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je do innego obrazu programu PAINT.
- Tworzy tekst w programie PAINT z zastosowaniem efektu cienia.
- Pracując w grupie, tworzy w programie PAINT elementy obrazu.
- Wykorzystuje polecenia z kategorii „Ruch”, „Kontrola”, „Zdarzenia”, „Czujniki”, „Wygląd”, „Wyrażenia” do pracy z programem SCRATCH.
- Wymienia zasady pracy w programie SCRATCH.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który opanował prawie wszystkie treści przewidziane w podstawie programowej, jednak wykazuje pewne braki, a w szczególności potrafi:

- Potrafi korzystać z systemu operacyjnego przy pomocy nauczyciela.
- Potrafi samodzielnie i bezpiecznie posługiwać się komputerem, jego urządzeniami i oprogramowaniem.
- W bardzo prostych sytuacjach stosuje różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych i szkolnych problemów.
- Podaje definicje komputera i zestawu komputerowego.
- Podaje definicje folderu/katalogu i pliku.
- Tworzy foldery we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku,

- Kopiuje foldery i pliki.
- Wyjaśnia, do czego służy Internet.
- Wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu.
- Zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.
- Wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa.
- Tworzy (przy pomocy nauczyciela) prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w Internecie.
- Tworzy w programie PAINT proste rysunki, korzystając z pędzli i kolorów.
- Tworzy w programie PAINT rysunki, korzystając z opcji odbicia i obrotu wybranego fragmentu obrazu.
- Korzysta z narzędzia tekst w programie PAINT.
- Zapisuje prace wykonane w programie PAINT w formacie png.
- Potrafi sterować „duszką” w programie SCRATCH.
- Tworzy z pomocą nauczyciela proste zdarzenia w programie SCRATCH.