WYMAGANIA EDUKACYJNE – INFORMATYKA, KLASA 4

Ocena	Wymagania edukacyjne
Dopuszczająca **ZAPAMIĘTANIE**	Uczeń rozpoznaje i odtwarza podstawowe wiadomości oraz wykonuje proste czynności z pomocą nauczyciela. • dba o porządek na stanowisku komputerowym, posługuje się myszą i klawiaturą oraz z pomocą nauczyciela loguje się do szkolnej sieci i kończy pracę z komputerem; • uruchamia programy z ikon na pulpicie, poprawnie kończy pracę programu i wykonuje podstawowe operacje w jego oknie; • wymienia co najmniej trzy zastosowania komputera oraz jest świadomy istnienia wirusów komputerowych; • zapisuje dokument w pliku w folderze domyślnym, odnajduje zapisane pliki i otwiera je; • wymienia przykłady różnych źródeł informacji, uruchamia przeglądarkę internetową i wymienia niektóre zagrożenia związane z Internetem; • wyjaśnia zalety i wady rysowania odręcznego i komputerowego oraz z pomocą nauczyciela tworzy prosty rysunek z użyciem podstawowych narzędzi; • pisze krótki tekst z wielkimi i małymi literami oraz polskimi znakami diakrytycznymi, wyjaśnia pojęcia: wiersz tekstu i kursor tekstowy, zaznacza fragment tekstu, zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki, usuwa znaki klawiszem Backspace; • pisze prosty program sterujący postacią: w przód, w lewo i w prawo.
Dostateczna **ROZUMIENIE**	Uczeń rozumie podstawowe pojęcia i potrafi wyjaśnić ich znaczenie oraz wykonuje zadania według wskazówek. • wymienia i przestrzega podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej; • rozróżnia elementy zestawu komputerowego, podaje ich przeznaczenie, uruchamia programy z menu Start i wykonuje podstawowe operacje w oknie programu; • zapisuje dokument we wskazanej lokalizacji, odpowiednio nazywa plik, korzysta z folderu Kosz i pod kierunkiem nauczyciela posługuje się Schowkiem do kopiowania, wycinania i wklejania; • wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa, podaje przykłady usług internetowych, otwiera wskazane strony, korzysta z wyszukiwarki według wskazówek oraz porównuje pocztę tradycyjną i elektroniczną; • wyjaśnia przeznaczenie edytora grafiki, tworzy rysunki w programie Paint, stosuje podstawowe narzędzia, wprowadza napisy oraz zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja fragment rysunku; • wyjaśnia przeznaczenie edytora tekstu, porusza się po tekście, wyjaśnia pojęcia: strona dokumentu i margines, usuwa znaki klawiszami Backspace i Delete, wyrównuje akapity i zmienia wygląd czcionki; • pisze proste programy według opisu w podręczniku oraz tworzy program sterujący duszkiem w czterech kierunkach, zależnie od naciśniętego klawisza.

Dobra **ZASTOSOWANIE**	Uczeń wykorzystuje poznane wiadomości i umiejętności do samodzielnego wykonywania typowych zadań. • wymienia i przestrzega zasad zachowania w pracowni komputerowej oraz omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego i nośników pamięci masowej; • samodzielnie wykonuje operacje w oknach programów, pracuje z dwoma uruchomionymi oknami oraz wskazuje sposoby ochrony przed wirusami; podaje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia; • samodzielnie zapisuje dokument w wybranej lokalizacji, tworzy foldery, usuwa pliki, rozumie strukturę folderów, rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny oraz korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania plików, obrazów i tekstu; • wyjaśnia, czym jest adres internetowy, rozpoznaje elementy okna przeglądarki i wymienia zagrożenia ze strony Internetu; • tworzy rysunki z figur geometrycznych, wypełnia je kolorem, stosuje kolory niestandardowe i wprowadza napisy; • prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych, porusza się po tekście za pomocą myszy i klawiszy sterujących, zna pojęcie justowania, justuje akapity, dodaje obramowanie i cieniowanie oraz wykonuje operacje na fragmentach tekstu; • tworzy w Scratchu prostą grę dla jednego gracza, polegającą na sterowaniu duszkiem na ekranie.
Bardzo dobra **ANALIZA**	Uczeń analizuje zależności, dobiera właściwe sposoby działania i samodzielnie rozwiązuje zadania problemowe. • omawia zasady pracy w pracowni komputerowej i przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; zna zasady legalnego korzystania z programów i rozpoznaje zagrożenia związane z niewłaściwymi grami; • sprawnie pracuje z dwoma oknami programów, korzysta z menu kontekstowego i podstawowych skrótów klawiaturowych, rozumie pojęcie wirusa komputerowego oraz wskazuje zastosowanie komputera w nauce i edukacji; • samodzielnie otwiera, modyfikuje i zapisuje dokumenty w wybranych lokalizacjach, ustala podstawowe parametry drukowania, tworzy i porządkuje foldery, rozpoznaje typy plików po rozszerzeniach, kopiuje i przenosi pliki oraz foldery, wyszukuje pliki i korzysta ze Schowka oraz metody „przeciągnij i upuść”; • wyjaśnia pojęcie hiperłącza, omawia elementy przeglądarki, samodzielnie korzysta z wyszukiwarki, przestrzega zasad netykiety i podstawowych zasad ochrony komputera przed zagrożeniami; • samodzielnie wykonuje operacje na fragmentach rysunku i wykorzystuje powiększenie do precyzyjnego rysowania i poprawiania prac; • sprawnie wykonuje operacje na fragmentach tekstu, także między różnymi dokumentami; • programuje proste historyjki w Scratchu, stosując sekwencję i powtarzanie poleceń, oraz tworzy programy na zadany temat, samodzielnie wyszukując potrzebne polecenia.
Celująca **TWORZENIE**	Uczeń samodzielnie planuje strategie rozwiązania, twórczo wykorzystuje wiedzę, uogólnia ją i proponuje niestandardowe rozwiązania.

I EWALUACJA	• szczegółowo omawia zasady pracy w pracowni, wewnętrzną budowę komputera i cechy środowiska graficznego; • samodzielnie dobiera i stosuje metody kopiowania plików, wykorzystuje skróty klawiaturowe oraz korzysta z dodatkowych źródeł w celu wyszukiwania informacji o zastosowaniach komputera; • charakteryzuje dokumenty tworzone w różnych programach, swobodnie porusza się po strukturze folderów, wyjaśnia różnicę między kopiowaniem i przenoszeniem folderu, porządkuje ikony na pulpicie i omawia zasadę działania Schowka; • stosuje zaawansowane możliwości wyszukiwarek internetowych i korzysta z portali internetowych; • samodzielnie odszukuje odpowiednie opcje menu programu, aby wykonać konkretne zadanie, oraz przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne; • samodzielnie wykonuje operacje na fragmentach tekstu w różnych dokumentach, omawia sposoby umieszczania obrazu względem tekstu oraz zasady i znaczenie poprawnego formatowania tekstu; • modyfikuje grę w Scratchu, dodając polecenia dla drugiego gracza, i samodzielnie wyszukuje dodatkowe polecenia potrzebne do rozbudowy programu; • ze wszystkich prac w semestrze posiada oceny cząstkowe nie niższe niż „bardzo dobry”, niepoprawiane.