

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

Stopień dopuszczający

Uczeń:

- 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 informatyce
- 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

Stopień dostateczny

Uczeń:

- 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
- 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

Stopień dobry

Uczeń:

- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer

- wymienia po trzy 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 bloki określające powtarzanie poleceń
 - wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów
 - stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania
- formatuje obiekt WordArt

Stopień bardzo dobry

Uczeń:

- 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
- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek
- zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym
- wysyła wiadomości 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 i umieszcza je na obrazie

marynistycznym

- 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

Stopień celujący

Uczeń:

- przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju,
- 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,
- wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
- 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