

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"> 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> wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, 	<ul style="list-style-type: none"> 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"> wymienia etapy rozwoju komputerów, wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, 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,

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA - INFORMATYKA – klasa IV

<p>szkolnym i domowym komputerze,</p> <ul style="list-style-type: none"> • odróżnia plik od folderu, • wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie • tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, • ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, • tworzy proste tło obrazu, • tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, • wkleja ilustracje na obraz, • dodaje tekst do obrazu, • wyjaśnia, czym jest internet, • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, • 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"> • wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, • porządkuje zawartość folderu, • rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, • tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl, • 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, formatuje ich wygląd, • wymienia zastosowania internetu, • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, • wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów 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 opcje obracania obiektu, • 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"> • tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, • tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, • pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, • tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, • dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, • używa bloków określających styl obrotu duszka, • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,
--	--	---	---

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA - INFORMATYKA – klasa IV

<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 tworzego 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 duszków 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 kroków wstecz,	<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 tworzego 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 tworzego dokumentu.
---	---	---	---

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA - INFORMATYKA – klasa IV

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