

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne, sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki w klasie IV

**Ocenie podlegają:** ćwiczenia praktyczne (między innymi umiejętność logowania do dziennika Librus oraz do Padleta), odpowiedzi ustne (wiadomości), praca na lekcji (aktywność), prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - wartość merytoryczną,
  - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
  - dokładność wykonania polecenia,
  - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
  - staranność i estetykę,
2. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - właściwe posługiwanie się pojęciami,
  - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - sposób formułowania wypowiedzi.
3. **Aktywność i praca na lekcji:**
  - wykonywanie poleceń i dyscyplina pracy,
  - umiejętność pracy z zeszytem wirtualnym,
  - umiejętność pracy z dziennikiem Librus,
  - umiejętność logowania.
4. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
  - wartość merytoryczną pracy,
  - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
  - estetykę wykonania,
  - wkład pracy ucznia,
  - sposób prezentacji,
  - oryginalność i pomysłowość pracy.
5. Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i pozaszkolnych).
  - konkursy,
  - olimpiady.

### Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na **ocenę celującą (6)** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocenę **bardzo dobrą (5)** otrzymuje uczeń, który:

- 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,
- 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,

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne, sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki w klasie IV

- 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,
  - 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 tworzonego 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 tworzonego dokumentu.

Ocenę **dobrą (4)** otrzymuje uczeń, który:

- 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,
  - 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,
  - 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,
  - 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.

## **Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne, sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki w klasie IV**

Ocenę **dostateczną (3)** otrzymuje uczeń, który:

- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,
  - wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,
  - wyjaśnia pojęcia urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia
  - wymienia najczęściej spotykane urządzenia 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,
  - 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,
  - 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: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,
  - pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,
  - 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.

Ocenę **dopuszczającą (2)** otrzymuje uczeń, który:

- 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 szkolnym i domowym komputerze,
- 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,
- 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,

## **Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne, sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki w klasie IV**

- buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,
  - usuwa postaci z projektu tworzonych 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, wykorzystując narzędzie Numerowanie.

Uczeń może starać się o podwyższenie oceny z przedmiotu informatyka gdy nie posiada godzin nieusprawiedliwionych, a także spełnienia wymagania zapisane w Statucie Szkoły.