

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,

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

- 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,
 - 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,

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

definiuje listy wielopoziomowe.

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,

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

- 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 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.