

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki- klasa 4

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze, wyjaśnia, czym jest komputer, wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, 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, 	<ul style="list-style-type: none"> 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 , 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, 	<ul style="list-style-type: none"> 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, 	<ul style="list-style-type: none"> 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 wiadomość 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, 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych, przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux, wykonuje plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej, tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w internecie, przygotowuje plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety, wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami, tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych, tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną, tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę,

<ul style="list-style-type: none"> • 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, • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu, • zapisuje menu w dokumencie tekstowym, • współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • 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, • 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 , 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy, • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie, • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły, • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika, • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu.
--	---	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none">• wstawia obiekt WordArt.	<ul style="list-style-type: none">• 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 blok określający powtarzanie poleceń,• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,• formatuje obiekt WordArt.		
--	---	---	--	--