



Wymagania Edukacyjne Informatyka Klasa IV

Skala ocen:

niedostateczna	0 – 35%
dopuszczająca	38 – 50%
dostateczna	56 – 67%
dobra	83 – 74 %
bardzo dobra	90 – 96%
celująca	100%

Wyniki skrajnie niskie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „-”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (-) minus	36 – 37%
dostateczna (-) minus	54 – 55%
dobra (-) minus	71 – 73%
bardzo dobra (-) minus	87 – 89%

Wyniki skrajnie wysokie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „+”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (+) plus	51 – 53%
dostateczna (+) plus	68 – 70%
dobra (+) plus	84 – 86%
bardzo dobra (+) plus	97 – 99%



Zasady współpracy z uczniem:

Uczeń ma prawo:

1. Znać swoje oceny.
2. Być ocenianym systematycznie.
3. Wglądu w sprawdzone i ocenione prace pisemne.
4. Uzyskać ustne uzasadnienie ustalonej oceny.
5. Uczeń ma prawo na początku lekcji zgłosić - nie więcej niż 2 razy w półroczu - brak zeszytu, ćwiczeń lub zadania domowego. Kolejne nieprzygotowanie skutkuje wpisem uwagi do e-dziennika.
6. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

Uczeń ma obowiązek:

1. Aktywnie uczestniczyć w lekcji, stosując się do poleceń nauczyciela.
2. Uczeń ma obowiązek prowadzić zeszyt przedmiotowy, zeszyt ćwiczeń, nosić potrzebne przybory.
3. Uczeń ma obowiązek odrabiać prace domowe.
4. Uczeń zobowiązany jest do przygotowania się do każdej lekcji; sprawdzenie wiadomości i umiejętności z ostatniej lekcji może mieć formę odpowiedzi ustnej lub kartkówki.
5. W przypadku nieobecności na lekcji uczeń ma obowiązek uzupełnienia braków na najbliższe zajęcia.
6. Jeżeli uczeń, z powodu nieobecności, nie pisał pracy klasowej, przystępuje do zaliczenia materiału w innym, uzgodnionym z nauczycielem terminie.
7. Uczeń pozostawia ład i porządek na swoim stanowisku pracy po zakończonej lekcji.

Nauczyciel ma prawo:

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji lub znajomości lektury w formie kartkówki, lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenić pracę ucznia na lekcji.



Nauczyciel ma obowiązek:

1. Zapowiedzieć prace klasowe z tygodniowym wyprzedzeniem oraz podać zakres sprawdzanego materiału, z jednoczesnym wpisaniem do e-dziennika.
2. Umożliwić uczniowi nadrobienie zaległości.
3. Systematycznie i jawnie oceniać uczniów.
4. Na zajęciach lekcyjnych udostępnić uczniowi sprawdzone i ocenione prace pisemne.
5. Kontrolować zeszyty i/lub ćwiczenia uczniów pod względem ich poprawności merytorycznej, językowej oraz systematyczności prowadzenia i estetyki min. raz w półroczu.
6. Uzasadniać ustnie na zajęciach lekcyjnych ustalone oceny.

Zasady współpracy z rodzicem/opiekunem:

Rodzice/opiekunowie pozostają w kontakcie z nauczycielem poprzez dziennik elektroniczny (wiadomości wysyłane poprzez e-dziennik, uwagi, oceny bieżące).

Oceny ze sprawdzianów i testów zaznacza się w e-dzienniku kolorem czerwonym. Jeśli uczeń nie był obecny podczas pracy klasowej, w odpowiedniej rubryce wpisuje się „nb”, aż do czasu napisania tej pracy przez ucznia.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia:

Sprawdzian – **S**, Kartkówka – **K**, Praca na lekcji - **Pnl** Praca domowa – **Pd** Aktywność - **A** Inne formy aktywności (udział w konkursach, projektach, zadania dodatkowe) - **In** , Nieprzygotowanie – **Np**.



Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

2	3	4	5	6
DOPUSZCZAJĄCY	DOSTATECZNY 2+3	DOBRY 2+3+4	BARDZO DOBRY 2+3+4+5	CELUJĄCY 2+3+4+5
UCZEŃ:				
I PÓLROCZE				
<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 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<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, • 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, 	<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, • tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, • tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, • pisze teksty na obrazie i 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawnie posługuje się Komputerem (bezbłędnie korzysta z edytora tekstu i grafiki). • samodzielnie uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury.



<p>tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste tło obrazu, • tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, • wkleja ilustracje na obraz, • dodaje tekst do obrazu, 	<p>zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<p>porządkując swoje pliki,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<p>dodaje do nich efekt cienia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, 	
--	--	--	--	--

II PÓŁROCZE

<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zagrożenia dla zdrowia, jakie może powodować komputer, wie czym są spowodowane i jak im zapobiegać. • wie, dlaczego należy stosować się do ograniczeń podczas korzystania z komputera i na czym
---	---	--	--	---



<p>przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 tworzonego 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	<p>autorskie,</p> <ul style="list-style-type: none">• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,• zmienia tło sceny w projekcie,• tworzy tło z tekstem,• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszki 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,	<p>wybiera treści z otrzymanych wyników,</p> <ul style="list-style-type: none">• korzysta z internetowego tłumacza,• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,• stosuje bloki powodujące obrót duszki,• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszki,• 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	<p>programu Scratch nowe duszki,</p> <ul style="list-style-type: none">• używa bloków określających styl obrotu duszki,• 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	<p>te zagrożenia polegają.</p>
---	---	--	--	--------------------------------



Numerowanie.	<ul style="list-style-type: none">• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.	dokumentów, <ul style="list-style-type: none">• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,• formatuje obiekt WordArt,• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,• modyfikuje istniejący styl,• definiuje listy wielopoziomowe	podczas pracy z dokumentem, <ul style="list-style-type: none">• tworzy poprawnie sformatowane teksty,• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.	
---------------------	--	--	--	--