



## 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. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

#### **Uczeń ma obowiązek:**

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

#### **Nauczyciel ma prawo:**

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji w formie kartkówki, lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenąć 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. 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
<b>UCZEŃ:</b>				
<b>I PÓLROCZE</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li> <li>• wyjaśnia czym jest komputer,</li> <li>• wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li> <li>• podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> <li>• określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</li> <li>• odróżnia plik od folderu,</li> <li>• wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</li> <li>• tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li> <li>• ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li> <li>• wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia</li> <li>• wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia program komputerowy i system operacyjny,</li> <li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> <li>• porządkuje zawartość folderu,</li> <li>• rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li> <li>• określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li> <li>• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li> <li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</li> <li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>• omawia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>• tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia etapy rozwoju komputerów,</li> <li>• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>• wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</li> <li>• tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> <li>• tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>• pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie posługuje się Komputerem (bezbłędnie korzysta z edytora tekstu i grafiki).</li> <li>• samodzielnie uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury.</li> </ul>



<p>korzystania z kształtu <b>Krzywa</b>,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy proste tło obrazu,</li> <li>• tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li> <li>• wkleja ilustracje na obraz,</li> <li>• dodaje tekst do obrazu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy kopię obiektu z życiem klawisza <b>Ctrl</b>,</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <li>• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li> <li>• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> <li>• tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• pobiera kolor z obrazu,</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>• wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,</li> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,</li> </ul>	
<b>II PÓŁROCZE</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>• wymienia zagrożenia cyfrowe na użytkowników internetu,</li> <li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,</li> <li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zastosowania internetu,</li> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>• wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>• wyjaśnia czym są prawa autorskie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,</li> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li> <li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li> <li>• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zagrożenia dla zdrowia, jakie może powodować komputer, wie czym są spowodowane i jak im zapobiegać.</li> <li>• wie, dlaczego należy stosować się do ograniczeń podczas korzystania z komputera i na czym te zagrożenia polegają.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li><li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li><li>• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,</li><li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li><li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li><li>• usuwa postaci z projektu tworzonych w programie Scratch,</li><li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li><li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,</li><li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li><li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li><li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li><li>• tworzy tło z tekstem,</li><li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,</li><li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li><li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li><li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,</li><li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li><li>• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,</li><li>• zmienia tekst na obiekt <b>WordArt</b>,</li><li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li><li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li><li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,</li><li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li><li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li><li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,</li><li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li><li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li><li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li><li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li><li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li><li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• używa bloków określających styl obrotu duszka,</li><li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li><li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li><li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li><li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li><li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li><li>• dobiera rodzaj listy do tworzonych dokumentów.</li><li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li><li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li><li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li></ul>	
---	---	--	--	--



		<ul style="list-style-type: none"><li>• formatuje obiekt WordArt,</li><li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li><li>• modyfikuje istniejący styl,</li><li>• definiuje listy wielopoziomowe</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li><li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li><li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li></ul>	
--	--	---	--	--