

## Wymagania edukacyjne – Informatyka Klasa 4

### Ocena dopuszczająca:

<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li><li>• stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze,</li><li>• wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer i wyjaśnia, do czego był używany,</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 jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze,</li><li>• odróżnia plik od folderu.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• ustawia wielkość obrazu,</li><li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa,</li><li>• tworzy proste tło obrazu,</li><li>• z pomocą nauczyciela wkleja obiekty i zmienia ich wielkość,</li><li>• dodaje tytuł plakatu,</li><li>• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z,</li><li>• w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, czym jest Internet,</li><li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci,</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><li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie,</li><li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie,</li><li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury,</li><li>• usuwa duszki z projektu,</li><li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz,</li><li>• stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy,</li><li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach,</li><li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym,</li><li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie.</li></ul>

### Ocena dostateczna:

<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li><li>• wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li><li>• wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia,</li><li>• wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia • 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>• z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii,</li><li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl,</li><li>• rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia,</li><li>• używa klawisza Shift podczas rysowania koła,</li><li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li><li>• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu,</li><li>• rozmieszcza elementy na plakacie,</li><li>• wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia zastosowania Internetu,</li><li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>• wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie,</li> <li>• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny,</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci,</li> <li>• zmienia wielkość duszków,</li> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry,</li> <li>• używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <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 wyrównywania tekstu względem marginesów,</li> <li>• wstawia obiekt WordArt,</li> <li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li> </ul>

Ocena dobra:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li> <li>• wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li> <li>• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li> <li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych,</li> <li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>• wyjaśnia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>• rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> <li>• samodzielnie porządkuje zawartość folderu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa,</li> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>• wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików,</li> <li>• dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji,</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu,</li> <li>• stosuje narzędzie Selektor kolorów.</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 oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li> <li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń,</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku,</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu,</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku,</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 blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń.</li> </ul>

- wymienia i 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.

Ocena bardzo dobra:

- wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera,
- 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.
- tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,
- wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale,
- tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym,
- dodaje do tytułu efekt cienia liter.
- omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu,
- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,
- wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek.
- 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.
- sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty,
- ustawia odstępy między akapitami i interlinię,
- tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu,
- dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.

Ocena celująca:

- przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego,
- omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma,
- omawia historię rozwoju smartfonu,
- podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów,
- przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux.
- tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną.
- tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój Internetu w Polsce,
- wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej,
- tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w Internecie.
- tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie,
- tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły,
- tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika.
- opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu,
- przygotowuje kronikę dotyczącą wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu.