

**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia  
śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki klasa IV**

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wymienia i stosuje: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. zasady bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze,</li> <li>b. punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej.</li> <li>c. Definiuje pojęcie nośnika danych.</li> <li>d. Wymienia:</li> <li>e. podstawowe jednostki pamięci,</li> <li>f. elementy zestawu komputerowego i opisuje ich funkcje,</li> <li>g. zagrożenia w Internecie,</li> <li>h. zasady bezpiecznego</li> </ol> </li> </ol>	<p>Ocenę „dostateczną” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dopuszczającą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyjaśnia: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. zasady prawidłowej organizacji stanowiska pracy,</li> <li>b. punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,</li> <li>c. do czego służy nośnik danych,</li> <li>d. do czego służy jednostka centralna,</li> <li>e. czym jest urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia,</li> <li>f. czym jest program komputerowy i system operacyjny.</li> <li>g. zasady formułowania</li> </ol> </li> </ol>	<p>Ocenę „dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dostateczną” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podaje: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze,</li> <li>b. metody zapobiegające zagrożeniom,</li> <li>c. nazwę pierwszego komputera i okres, w którym powstał,</li> <li>d. zalety tworzenia rysunku z wykorzystaniem kilku plików,</li> <li>e. przykłady użycia zmiennych w programowaniu.</li> </ol> </li> <li>2. Opisuje:</li> </ol>	<p>Ocenę „bardzo dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Charakteryzuje nośniki danych pod względem ich pojemności.</li> <li>2. Porównuje nośniki danych i ich pojemności.</li> <li>3. Klasyfikuje: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>b. programy komputerowe ze względu na ich działanie;</li> </ol> </li> <li>4. Rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń.</li> <li>5. Tworzy:</li> </ol>	<p>Ocenę „celującą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „bardzo dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizuje: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego,</li> <li>b. różnice między różnymi systemami operacyjnymi.</li> </ol> </li> <li>2. Ocenia przydatność komputera w wykonywaniu różnych zawodów;</li> <li>3. Panuje i organizuje działania promujące bezpieczne zachowania w Internecie;</li> <li>4. Przewiduje: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. trafność wyników uzyskanych w wyszukiwarce</li> </ol> </li> </ol>

<p>korzystania z Internetu,</p> <p>i. osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia.</p> <p>2. Wyjaśnia:</p> <p>a. czym jest komputer,</p> <p>b. do czego służy przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</p> <p>c. na czym polega programowanie w Scratchu,</p> <p>d. co to jest skrót klawiszowy.</p> <p>e. Podaje przykłady:</p> <p>f. urządzeń, które można podłączyć do komputera,</p> <p>g. zawodów, w których wykorzystywana jest umiejętność</p>	<p>zapytań w wyszukiwarce,</p> <p>h. czym są prawa autorskie,</p> <p>i. co to jest zmienna,</p> <p>j. różnice między użyciem w edytorze programu trybu bitmapowego i trybu wektorowego,</p> <p>k. znaczenie pojęć: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja.</p> <p>2. Podaje przykłady nośników danych.</p> <p>3. Wymienia:</p> <p>a. trzy spośród elementów jednostki centralnej,</p> <p>b. po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia,</p> <p>c. nazwy przynajmniej czterech programów komputerowych,</p> <p>d. korzyści płynące z dostępu do Internetu,</p>	<p>a. do czego był używany pierwszy komputer,</p> <p>b. korzyści płynące z dostępu do Internetu,</p> <p>c. wydarzenia, które doprowadziły do powstania sieci internetowej,</p> <p>d. zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu.</p> <p>3. Wymienia:</p> <p>a. najważniejsze wydarzenia związane z rozwojem komputera i określa ich przedziały czasowe,</p> <p>b. po cztery urządzenia wejścia i wyjścia,</p> <p>c. nazwy przynajmniej</p>	<p>a. rysunek ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</p> <p>b. poprawnie sformatowane teksty.</p> <p>6. Planuje, jak zmodyfikować rysunek zgodnie z podanymi założeniami, i zmienia go.</p> <p>7. Odróżnia skutek użycia opcji Zapisz jako od opcji Zapisz.</p> <p>8. Dbą o:</p> <p>a. zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</p> <p>b. odpowiedni układ skryptu w środowisku Scratch i Baltie.</p> <p>9. Przewiduje zagrożenia płynące z korzystania z Internetu.</p> <p>10. Wyszukuje informacje w Internecie,</p>	<p>internetowej w zależności od wpisanego zapytania,</p> <p>b. efekt użycia bloku w danym miejscu skryptu.</p> <p>5. Tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły, wykorzystuje przy tym bloki nieużywane na lekcji.</p> <p>6. Sprawnie wyszukiuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki.</p>
---	---	--	---	--

<p>pracy na komputerze,</p> <p>h. wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej.</p> <p>3. Określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze.</p> <p>4. Odróżnia plik od folderu.</p> <p>5. Wykonuje podstawowe operacje na plikach.</p> <p>6. Tworzy:</p> <p>a. foldery i umieszcza w nich pliki,</p> <p>b. prosty rysunek wraz z prostym tłem obrazu, wykorzystując podstawowe narzędzia, bez wykorzystania kształtu krzywa,</p> <p>c. listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie numerowanie.</p>	<p>e. rodzaje list, jakie można tworzyć w edytorze tekstu,</p> <p>f. różnicę między listą numerowaną, a punktowaną oraz odróżnia listę jednopoziomową od wielopoziomowej.</p> <p>4. Rozróżnia:</p> <p>a. elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</p> <p>b. przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej.</p> <p>c. Ustawia wymiary obrazu w określonych jednostkach.</p> <p>5. Tworzy:</p> <p>a. kopię fragmentu rysunku,</p> <p>b. zmienne i ustawia ich wartości,</p> <p>c. prostą scenę w środowisku Baltie</p> <p>6. Stosuje:</p> <p>a. kształty Linia oraz Krzywa do tworzenia rysunków</p>	<p>trzech systemów operacyjnych,</p> <p>d. nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</p> <p>e. podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów.</p> <p>4. Wyjaśnia:</p> <p>a. funkcję podstawowych elementów jednostki centralnej,</p> <p>b. różnicę między urządzeniami wejścia i urządzeniami wyjścia,</p> <p>c. różnice między plikiem i folderem,</p> <p>d. na przykładzie konieczność użycia</p>	<p>korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek.</p> <p>11. Łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści.</p> <p>12. Objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu.</p> <p>13. Ocenia, których skrótów klawiszowych należy użyć, aby wykonać zadanie w jak najmniejszej liczbie kroków.</p> <p>14. Ustawia odstępy między akapitami i interlinię;</p> <p>15. Wyjaśnia potrzebę stosowania twardych spacji i miękkich enterów.</p> <p>16. Dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</p> <p>17. Tworzy samodzielnie program w środowisku Baltie.</p>	
---	---	--	---	--

<p>7. Zmienia wielkość obrazu</p> <p>8. Wkleja elementy do obrazu z wykorzystaniem narzędzia wklej z.</p> <p>9. Definiuje pojęcie Internet.</p> <p>10. Buduje prosty skrypt określający ruch postaci po scenie (w tym sterowany za pomocą klawiatury).</p> <p>11. Uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie.</p> <p>12. Dodaje i usuwa duszki z projektu.</p> <p>13. Używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz.</p> <p>14. Stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach.</p> <p>15. Wykonuje powtarzanie czynności w środowisku Baltie.</p> <p>16. Potrafi opisać możliwości i używane elementy programu Baltie.</p>	<p>(z wykorzystaniem klawiszy Shift oraz Ctrl), zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</p> <p>b. narzędzia Tekst przy wykonywaniu tła,</p> <p>c. listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu,</p> <p>d. gotowe style do formatowania tekstu w dokumencie.</p> <p>7. Pracuje w dwóch oknach programu Paint.</p> <p>8. Wkleja wiele elementów na obraz, rozmieszcza je odpowiednio i dopasowuje ich wielkość.</p> <p>9. Dodaje teksty do obrazu i formatuje ich wygląd – krój, rozmiar i kolor czcionki.</p> <p>10. Wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych.</p> <p>11. Przestrzega zasad wykorzystywania</p>	<p>opcji Zaznaczanie przezroczyste,</p> <p>e. dlaczego w projektach ważne jest ustawienie odpowiedniego stylu obrotu duszka,</p> <p>5. Tworzy:</p> <p>a. samodzielnie folder i porządkuje jego zawartość,</p> <p>b. nowy styl do formatowania tekstu.</p> <p>6. Stosuje:</p> <p>a. opcje obracania do tworzenia symetrycznych obiektów,</p> <p>b. narzędzie selektor kolorów (również do ustawienia Koloru 1 i Koloru 2),</p> <p>c. blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń,</p>		
---	---	---	--	--

<p>17. Wie w jaki sposób włączyć odpowiedni tryb w środowisku Baltic.</p> <p>18. Poprawnie zapisuje, stworzone przez siebie, dokumenty i programy.</p>	<p>materiałów znalezionych w Internecie</p> <p>12. Zmienia tło sceny, wygląd, nazwę postaci oraz wielkość duszków.</p> <p>13. Rozmieszcza duszki na scenie i zmienia ich wielkość.</p> <p>14. Wymienia i stosuje:</p> <p>a. skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu oraz przemieszania się po dokumencie,</p> <p>b. opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</p> <p>15. Píše krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu.</p> <p>16. Wstawia obiekt WordArt.</p> <p>17. Zastępuje przedmioty w środowisku Baltic.</p>	<p>d. bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</p> <p>e. opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania.</p> <p>7. Usuwa zdjęcia i tekst z obrazu.</p> <p>8. Sprawnie przełącza się między otwartymi oknami.</p> <p>9. Rozróżnia zastosowania Koloru 1 i Koloru 2 podczas rysowaniu za pomocą Kształtów.</p> <p>10. Zapisuje pracę w wybranym formacie.</p> <p>11. Formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników.</p> <p>12. Korzysta z internetowego tłumacza.</p> <p>13. Kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a</p>		
--	--	--	--	--

		<p>następnie wkleja ją do dokumentu.</p> <p>14. Określa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li> <li>b. w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi.</li> <li>c. Wymienia i stosuje skróty klawiszowe używane podczas pracy z różnymi plikami, nie tylko dokumentami tekstowymi.</li> </ul> <p>15. Formatuje obiekt WordArt.</p> <p>16. Modyfikuje istniejący styl.</p> <p>17. Definiuje listy wielopoziomowe.</p> <p>18. Wczytuje scenę do programu w środowisku Baltie.</p>		
--	--	--	--	--