

Wymagania edukacyjne – Informatyka klasa IV

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznej pracy przy komputerze i regulamin pracowni,
- wie, czym jest komputer, nośnik danych, przeglądarka i wyszukiwarka,
- wymienia elementy zestawu komputerowego, podstawowe jednostki pamięci i zagrożenia w Internecie,
- rozróżnia plik od folderu i wykonuje podstawowe operacje na plikach,
- tworzy foldery, prosty rysunek, listę jednopoziomową,
- używa podstawowych skrótów klawiszowych (kopiuj, wklej, zapisz),
- zna pojęcie Internetu,
- w Scratchu: buduje prosty skrypt (ruch postaci), dodaje i usuwa duszki,
- w Baltie: powtarza czynności, opisuje elementy programu,
- poprawnie zapisuje dokumenty i programy.

Ocena dostateczna

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą i dodatkowo:

- wyjaśnia: zasady organizacji stanowiska pracy, działanie nośników danych, jednostki centralnej, urządzeń wejścia i wyjścia, programów i systemów operacyjnych, pojęcia akapit, interlinia, formatowanie,
- zna pojęcia: prawa autorskie, zmienna, bitmapa vs wektor,
- wymienia: przykłady nośników danych, elementy jednostki centralnej, urządzenia wejścia/wyjścia, programy komputerowe, korzyści z Internetu, rodzaje list,
- rozróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki, elementy nazwy pliku,
- tworzy: kopię fragmentu rysunku, zmienne w Scratchu, prostą scenę w Baltie,
- stosuje: narzędzia rysowania, listy wielopoziomowe, style formatowania,
- edytuje obraz (wymiary, wklejanie, teksty),
- wyszukuje proste hasła w Internecie i zna zasady korzystania z materiałów online,
- w Scratchu: zmienia tło, wygląd i rozmiar duszków,

- w edytorze tekstu: pisze krótką notatkę, wstawia WordArt, wyrównuje tekst, stosuje skróty klawiszowe.

Ocena dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dostateczną i dodatkowo:

- podaje: skutki łamania zasad BHP, sposoby ochrony przed zagrożeniami, nazwę pierwszego komputera, przykłady użycia zmiennych,
- opisuje: pierwszy komputer, rozwój Internetu, zagrożenia w sieci,
- wymienia: wydarzenia z historii komputerów, systemy operacyjne, przeglądarki i wyszukiwarki,
- wyjaśnia: działanie elementów jednostki centralnej, różnice plik/folder, różnice urządzeń wejścia/wyjścia,
- tworzy: foldery i style w edytorze tekstu,
- stosuje: narzędzia edycji w Paint (obróć, selektor kolorów), bloki warunkowe i powtarzające w Scratchu,
- edytuje dokumenty i obrazy (np. usuwa elementy, dopasowuje kolory),
- korzysta z wyszukiwarki, tłumacza online, wkleja ilustracje do dokumentu,
- w Scratchu: wykorzystuje losowanie, pola odpowiedzi, ukrywanie/pokazywanie duszków,
- samodzielnie tworzy animacje na zadany temat.

Ocena bardzo dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dobrą i dodatkowo:

- charakteryzuje i porównuje nośniki danych,
- klasyfikuje urządzenia (wejścia/wyjścia) i programy komputerowe,
- rozpoznaje typy plików po rozszerzeniach,
- tworzy staranne rysunki i poprawnie sformatowane teksty,
- planuje i modyfikuje rysunki zgodnie z założeniami,
- rozróżnia użycie „Zapisz” i „Zapisz jako”,
- dba o bezpieczeństwo komputera i poprawny układ skryptów,
- przewiduje zagrożenia w Internecie,

- wyszukuje informacje korzystając z zaawansowanych opcji wyszukiwarki,
- objaśnia etapy tworzenia skryptu,
- ocenia, które skróty klawiszowe są najbardziej efektywne,
- ustawia odstępy i interlinię w tekście, stosuje twarde spacje i miękkie entery,
- dobiera odpowiedni rodzaj listy w dokumencie,
- samodzielnie projektuje i zapisuje animacje (również złożone).

Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą i dodatkowo:

- analizuje historię maszyn liczących i porównuje systemy operacyjne,
- ocenia rolę komputera w różnych zawodach,
- organizuje działania promujące bezpieczne korzystanie z Internetu,
- przewiduje skuteczność wyników wyszukiwania oraz działanie bloków w skryptach,
- tworzy gry w Scratchu z wykorzystaniem własnych pomysłów i nowych bloków,
- samodzielnie znajduje i poprawia błędy w tekście, programie lub animacji.