**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY INFORMATYKA KL. IV**

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

**Stopień niedostateczny** - otrzymuje uczeń, jeśli nawet przy pomocy nauczyciela nie próbuje rozwiązać zadań o elementarnym stopniu trudności.

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ocena** | | | |
| **Stopień dopuszczający Uczeń:** | **Stopień dostateczny Uczeń:** | **Stopień dobry  Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry  Uczeń:** |
| **I PÓŁROCZE** | | | |
| • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej  • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze  • określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych | | | |
| • wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer  • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer  • wyjaśnia, czym jest komputer  • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego  • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera  • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze  • odróżnia plik od folderu  • ustawia wielkość obrazu  • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu **Krzywa**  • tworzy proste tło obrazu  • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość  • dodaje tytuł plakatu  • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z**  • wyjaśnia, czym jest internet  • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci  • 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 przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa  • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów  • wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia  • wymienia po jednym urządzeniu 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  • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość  • używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych i poziomych linii  • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl**  • rysuje obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia  • używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła  • pracuje w dwóch oknach programu Paint  • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu  • rozmieszcza elementy na plakacie  • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki  • wymienia zastosowania internetu  • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu  • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej  • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku  • wyjaśnia, czym są prawa autorskie  • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | • określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery  • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów  • charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności  • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia  • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych  • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych  • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem  • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń  • samodzielnie porządkuje zawartość folderu  • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa**  • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca  • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami  • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików  • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji  • stosuje opcje obracania obiektu  • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu  • stosuje narzędzie **Selektor kolorów**  • 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 wybiera treści z otrzymanych wyników  • korzysta z internetowego tłumacza  • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu | • 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 |
| **II PÓŁROCZE** | | | |
| • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie  • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie  • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury  • usuwa duszki z projektu  • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb  • używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz  • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy  • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach  • zapisuje menu w dokumencie tekstowym  • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie** | • zmienia tło sceny  • zmienia wygląd i nazwę postaci  • zmienia wielkość duszków  • dostosowuje tło sceny do tematyki gry  • używa narzędzia **Tekst** do wykonania tła z instrukcją gry  • tworzy zmienne i ustawia ich wartości  • 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 wyrównywania tekstu względem marginesów  • wstawia obiekt **WordArt**  • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie  • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu | • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku  • stosuje bloki powodujące obrót duszka  • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku  • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka  • 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 blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń  • 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 | • dodaje nowe duszki do projektu  • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie  • 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  • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu |