**INFORMATYKA klasa 4**

**Wymagania na poszczególne oceny**

1. Wymagania konieczne (na ocenę̨ dopuszczającą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę̨, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę̨ dobrą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, któresą̨ przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę̨ bardzo dobrą) obejmują̨ wiadomości i umiejętnościzłożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań́ problemowych.
5. Wymagania na ocenę̨ celującą obejmują̨ stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach złożonych i nietypowych.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)****Uczeń:** | **Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)****Uczeń:** | **Wymagania rozszerzające (ocena dobra)****Uczeń:** | **Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)****Uczeń:** | **Wymagania wykraczające (ocena celująca)****Uczeń:** |
| **Dział 1. Trzy, dwa, jeden… start! Nieco wieści z krainy komputerów** |
| • wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów | • 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 | • wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera | • przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego • omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma • omawia historię rozwoju smartfona |
| • wyjaśnia, czym jest komputer • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera | • 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 przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia | • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera |  |
| • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze • odróżnia plik od folderuwie co oznacza folder | • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość | • 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 | • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki  |  |
| **Dział 2. Malowanie na ekranie** |
| • ustawia wielkość obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu **Krzywa** | • używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych i poziomych linii• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl** | • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa** | • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły | • przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku |
| • tworzy proste tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość | • rysuje obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint | • 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  | • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym | • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku  |
| • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z** | • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionk | • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie **Selektor kolorów** | • dodaje do tytułu efekt cienia liter | • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |
|  |  |
| **Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu.** |
| • wyjaśnia, czym jest internet | • wymienia zastosowania internetu | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu | • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu | • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce |
| • 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 | • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu | • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu | • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi | • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastyczne |
| • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej | • 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 | • 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 | • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek | • rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons• tworzy prezentację na wybrany temat wykorzystując materiały znalezione w internecie |
| .• potrafi wyszukać z różnych źródeł życzenia świąteczne | • kopiuje życzenia świąteczne• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu• kopiuje tekst ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu | • wkleja ilustracje do dokumentu i dokonuje jej obróbki• formatuje skopiowany tekst ze strony internetowej | • tworzy samodzielnie grafikę oraz życzenia do kartki okolicznościowej z wykorzystaniem zasobów internetu |
| • potrafi uruchomić program Power Point•potrafi korzystać z programu Microsoft PowerPoint  | •kopiuje tekst i grafikę do prezentacji | •korzysta z różnych układów slajdów;• korzysta projektów przejścia animacji | •tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów;• tworzy animacje do prezentacji | • ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów |
| **Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu i Baltie.** |
| * używa podstawowych poleceń języka.
 | * omawia budowę okna programu Baltie
 | * wykorzystuje sytuacje warunkowe
* używa zmiennych w Baltie.
 | * tworzy procedury z parametrami i bez parametrów
 | * steruje obiektem w programie
 |
| • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie  | • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci | • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka | • dodaje nowe duszki do projektu  | • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie |
| • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu  | • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry | • 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 | • używa bloków określających styl obrotu duszka | • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły |
| **Dział 5. Klawiatura zamiast pióra.** |
| • używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy | • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu | • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu | • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem | • przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych  |
| • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach | • wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *interlinia*, *formatowanie tekstu*, *miękki enter*, *twarda spacja* • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu | • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów• stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby sprawdzić poprawność formatowania | • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię | • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu |
| •zapisuje menu w dokumencie tekstowym | • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt **WordArt** | • formatuje obiekt **WordArt** | • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu  | • opracowuje plan przygotowań do podróży |
| • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie** | • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu | • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe | • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu | • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu |