

**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY
Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA
KLASA IV**

Lp.	Temat	Wymagania konieczne (dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzone (dobra) Uczeń:	Wymagania dopelniające (b. dobra) Uczeń:	Wymagania dopelniające (celująca) Uczeń:
I. Komputer i programy komputerowe						
1.	Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym • posługuje się myszą i klawiaturą; • uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; • potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; • rozróżnia elementy okna programu; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich • uruchamia programy z wykazu programów w menu Start; • nazywa elementy okna programu; • wykonuje niektóre operacje na oknie programu; • według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; • wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich • omawia przeznaczenie elementów okna programu • wykonuje operacje na oknie programu; • omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego; • pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; • samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; • zna wybrane skróty klawiaturowe 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich • wie, czym jest system operacyjny; • samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; • wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych; • korzysta z menu kontekstowego; • zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich • omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; • potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy; • potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów

2.	Praca z dokumentem komputerowym	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; • pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; • pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji 	<ul style="list-style-type: none"> • otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; • modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; • przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)
3.	Pliki i foldery	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; • potrafi odpowiednio nazwać plik; • odszukuje pliki w strukturze folderów; • potrafi tworzyć własne foldery 	<ul style="list-style-type: none"> • otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; • rozumie, czym jest struktura folderów; • rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; • tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu 	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; • rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; • potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; • potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem 	<ul style="list-style-type: none"> • swobodnie porusza się po strukturze folderów; • rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach

4.	<p>Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi</p>	<ul style="list-style-type: none"> do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu) 	<ul style="list-style-type: none"> pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasadę działania Schowka; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych
<p>II. Tworzenie rysunków</p>						

5.	<p>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; • pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka) 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; • tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka); • tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); • pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); • wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; • rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; • wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; • wprowadza napisy w obszarze rysunku; • ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochYLENIE, pogrubienie, podkreślenie; • wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; • analizuje problem i przykład jego rozwiązania; • samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; • stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; • potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; • przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne
----	--	--	--	---	--	---

III. Programowanie

6.	Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera	<ul style="list-style-type: none">• pod kierunkiem nauczyciela• korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;• tworzy prosty program składający się z kilku poleceń;• steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)	<ul style="list-style-type: none">• podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera;• korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;• tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);• zapisuje program w pliku	<ul style="list-style-type: none">• tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych;• korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt;• stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności;• zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek;• modyfikuje programy; objaśnia przebieg działania programów	<ul style="list-style-type: none">• pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania;• stosuje podstawowe polecenia danego języka;• stosuje powtarzanie tych samych czynności;• potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;• zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;• zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia;• testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami;• projektuje historyjki	<ul style="list-style-type: none">• potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu;• samodzielnie tworzy trudniejsze programy;• samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania);• projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;• bierze udział w konkursach informatycznych
----	---	---	--	---	--	---

IV. Tworzenie dokumentów tekstowych

<p>25.</p>	<p>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; • zaznacza fragment tekstu; • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; • usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; • wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>; • wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; • usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete; • wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki</i>; • wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; • rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; • prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; • wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines, justowanie</i>; • justuje akapity; • wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; • stosuje listy wypunktowane i numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię; • analizuje problem i przykład jego rozwiązania; • samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; • zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; • stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; • potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; • pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; • korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na temat e-booków
------------	---	--	--	---	--	--

V. Wyszukiwanie informacji w Internecie

26.	<p>Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia przykłady różnych źródeł informacji; • podaje przykłady niektórych usług internetowych; • potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; • podaje i omawia przykłady usług internetowych; • otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; • pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest adres internetowy; • wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; • wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty) 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest hiperłącze; • omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; • samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; • korzysta z portali internetowych
-----	---	---	--	--	--	--