

# INFORMATYKA

## Klasa czwarta

### NIEDOSTATECZNY (1)

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności wymaganych na ocenę dopuszczającą.

### DOPUSZCZAJĄCY (2)

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- prawidłowo włącza i wyłącza komputer,
- rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego,
- umie prawidłowo rozpocząć i zakończy pracę z komputerem,
- potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni,
- prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem,
- uruchamia programy za pomocą myszy,
- rozróżnia pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,
- wyjaśnia znaczenie przycisków: *Minimalizuj*, *Maksymalizuj*, *Zamknij*,
- obsługuje okna dialogowe i menu,
- korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego,
- rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu,
- nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,
- wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,
- przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną,
- wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,
- potrafi uruchomić program *Baltie*,
- potrafi poruszać się między trybami,
- buduje scenę w trybie czarowanie.

### DOSTATECZNY (3)

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dopuszczającą, a ponadto:

- prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputera, stosuje metodę przeciągnij i upuść,
- zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,
- klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,
- rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog,
- odróżnia pojęcia: wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą,
- zna sposoby pracy z oknami,
- opróżnia Kosz i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery),
- zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,
- według opisu tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki Paint,
- zna pojęcia: program komputerowy, system operacyjny,
- na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,
- otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,
- wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,
- zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami,
- zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników Internetu,
- rozumie pojęcia: grafika komputerowa, edytor grafiki,
- rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,
- operuje kolorem rysowania i tła,
- zmienia rozmiary elementów rysunku,
- zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor,
- wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,
- korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat,
- według wskazówek nauczyciela:

- przygotowuje dokument do druku,
- ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron),
- wskazuje miejsce Pomocy w programie,
- zna pojęcia: edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit,
- zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,
- wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,
- wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,
- posługuje się poleceniami Kopiuj i Wklej,
- wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,
- korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,
- w środowisku Baltie:
  - z pomocą przemieszcza się pomiędzy wybranymi trybami,
  - z pomocą umieszcza, zmienia położenie i usuwa przedmioty ze sceny,
  - z pomocą buduje i zapisuje sceny,
  - z pomocą stosuje bloki poleceń,
  - z pomocą tworzy proste sekwencje poleceń w trybie programowanie.

## **DOBRY (4)**

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dostateczną, a ponadto:

- wyjaśnia, czym zajmuje się informatyka, co to jest sieć komputerowa,
- dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,
- wyjaśnia budowę pulpitu,
- zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,
- samodzielnie tworzy pliki i katalogi,
- samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,
- tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,
- wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek,
- wyjaśnia, co to jest Internet,
- opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,
- wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce,

- zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji,
- omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,
- redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,
- świadomie stosuje zasady netykiety,
- tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z Internetu,
- tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,
- korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,
- samodzielnie przygotowuje dokument do druku,
- dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy,
- korzysta z Pomocy dostępnej w programie,
- objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,
- wyjaśnia pojęcie edytora tekstu i omawia zastosowanie edytora,
- redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,
- wyjaśnia pojęcia takie, jak redagowanie i formatowanie tekstu,
- formatuje akapit według podanego wzoru,
- samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,
- wyjaśnia pojęcia: multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne,
- w środowisku Baltie:
  - z niewielką pomocą przemieszcza się pomiędzy wybranymi trybami,
  - z niewielką pomocą umieszcza, zmienia położenie i usuwa przedmioty ze sceny,
  - z niewielką pomocą buduje i zapisuje sceny,
  - stosuje bloki poleceń,
  - z pomocą nauczyciela tworzy proste sekwencje poleceń w trybie programowanie,

## **BARDZO DOBRY (5)**

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dobrą, a ponadto:

- wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,

- zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku, zmienia wygląd pulpitu, tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela,
- wyjaśnia pojęcia takie, jak: pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder),
- rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów,
- porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów),
- tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,
- omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki,
- wyjaśnia budowę adresu internetowego,
- wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,
- wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe,
- omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,
- wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,
- przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,
- omawia zalety i wady poczty elektronicznej,
- uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią,
- swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami Internetu za pomocą komunikatora internetowego,
- omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy,
- sprawnie posługuje się klawiaturą,
- samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,
- dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu,
- przekształca elementy rysunku,
- wykorzystuje klawisz Shift podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół,
- samodzielnie korzysta z Pomocy dostępnej w programie,
- pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,
- sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,
- redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznane edytora tekstu,
- samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki),

- opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,
- samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj,
- wie co to algorytm,
- w środowisku Baltie:
  - przemieszcza się pomiędzy wybranymi trybami,
  - umieszcza, zmienia położenie i usuwa przedmioty ze sceny,
  - buduje i zapisuje sceny,
  - stosuje bloki poleceń,
  - tworzy sekwencje poleceń w trybie programowanie,

## **CELUJĄCY (6)**

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą, jego oceny ze sprawdzianów częściowych są tego dowodem,
- wskazuje podobieństwa i różnice występujące podczas pracy w różnych programach graficznych,
- samodzielnie obsługuje wybrane programy i umie samodzielnie zaprezentować efekty oraz sposób wykonania pracy,
- rozwija swoje zainteresowania poza zajęciami obowiązkowymi,
- jest zawsze zaangażowany i chętny do pracy,
- rozwiązuje zadania dla chętnych,
- proponuje nietypowe rozwiązania,
- biegle posługuje się zdobytą wiedzą i umiejętnościami w rozwiązywaniu problemów.